

L'IDEALISTA

Mensile a stampa sottoposto a revisione paritaria (peer review) | Reg. Trib. Roma Nro. 74/2021 del 05/05/2021

Rivista scientifica che promuove la pubblicazione di ricerche originali e di contributi critici nei campi del giornalismo, dei media, dei processi di comunicazione, della cultura digitale e dei transmedia. La rivista si propone di favorire il dialogo interdisciplinare tra studiosi, ricercatori e professionisti. Editore e Proprietario: INTERNATIONAL CENTER FOR SOCIAL RESEARCH - Redazione e Sede: Via dell'Orso 73 - 00186 Roma (RM)

Codice Fiscale 97911440580 | Direttore Responsabile: Alejandro Gastón Jantus Lordi de Sobremonte

© International Center for Social Research - Stampato in proprio il 6 luglio 2026 - Open Access

Opera distribuita con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale (CC BY-NC-ND 4.0). Per maggiori informazioni: creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it

SERIALITÀ ANIMATA E COSTRUZIONE DEL VALORE NELL'ECOSISTEMA DI YOUTUBE

AUTORE:

Dr. Alejandro Gastón Jantus Lordi de Sobremonte

Presidente e Senior Researcher ICSR, International Center for Social Research,
Laureando magistrale in Media, Comunicazione Digitale e Giornalismo, Dipartimento
di Comunicazione e Ricerca Sociale (CoRiS), Sapienza Università di Roma

Ricerca sviluppata nell'ambito del corso
Audience e media platform tenuto da:

Prof. Alberto Marinelli - Dott.ssa Ellenrose Firth

presso il Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale (CoRiS), Sapienza Università di Roma

ABSTRACT (ITALIANO). La presente ricerca analizza le trasformazioni della serialità audiovisiva nell'ecosistema di YouTube, interpretando la piattaforma non come un semplice canale di distribuzione, ma come un'infrastruttura socio-tecnica che contribuisce attivamente alla costruzione della visibilità e del valore culturale dei contenuti. Attraverso un quadro teorico che integra Platform Studies, Audience Studies, studi sulla convergenza mediale e riflessioni sulla digital seriality, il lavoro esamina il ruolo congiunto di algoritmi, pratiche partecipative e modelli economici nella ridefinizione delle forme seriali contemporanee. Assumendo *The Amazing Digital Circus* quale caso di studio principale e confrontandolo con *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage*, la ricerca adotta un approccio qualitativo basato sull'analisi comparativa dei casi e sui risultati di un focus group dedicato alle pratiche di fruizione delle audience. L'analisi evidenzia come il successo delle webserie animate non dipenda esclusivamente dalle loro caratteristiche narrative o stilistiche, ma emerga dall'interazione tra accessibilità della piattaforma, sistemi di raccomandazione algoritmica, dinamiche di fandom e circolazione cross-platform. I risultati confermano che la serialità animata contemporanea costituisce un fenomeno relazionale e infrastrutturale, nel quale piattaforme, audience e algoritmi partecipano congiuntamente alla produzione del valore culturale nell'ambiente digitale. **Parole chiave:** YouTube, serialità animata, Platform Studies, audience, algoritmi, fandom, *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA*, *Alien Stage*, webserie, piattaforme digitali, cultura partecipativa.

ABSTRACT (ENGLISH). This research examines the transformation of audiovisual seriality within the YouTube ecosystem, arguing that the platform should be understood not merely as a distribution channel but as a socio-technical infrastructure actively involved in shaping the visibility and cultural value of media content. Drawing upon Platform Studies, Audience Studies, convergence culture, and digital seriality scholarship, the article investigates how algorithms, participatory practices, and platform-based economic models collectively redefine contemporary serialized storytelling. Using *The Amazing Digital Circus* as the primary case study, complemented by a comparative analysis of *Hazbin Hotel*, *ENA*, and *Alien Stage*, the research adopts a qualitative approach combining comparative case analysis with findings from a focus group exploring audience practices. The analysis demonstrates that the success of animated web series cannot be explained solely by their narrative or aesthetic qualities but emerges from the interaction between platform accessibility, algorithmic recommendation systems, fandom practices, and cross-platform circulation. The findings suggest that contemporary animated seriality should be interpreted as a relational and infrastructural phenomenon in which platforms, audiences, and algorithms jointly contribute to the production of cultural value in the digital media environment. **Keywords:** YouTube, animated seriality, Platform Studies, audiences, algorithms, fandom, *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA*, *Alien Stage*, web series, digital platforms, participatory culture.

I. INTRODUZIONE

1.1. Contesto e rilevanza del tema

Negli ultimi 20 anni l'ecosistema mediale ha attraversato una trasformazione profonda che ha modificato radicalmente le modalità di produzione, distribuzione e consumo dei contenuti audiovisivi. La diffusione delle tecnologie digitali, l'affermazione delle piattaforme online e la crescente centralità dei dati hanno progressivamente ridefinito il rapporto tra industria culturale, infrastrutture tecnologiche e pratiche di fruizione, dando origine a un nuovo paradigma comunicativo fondato sulla piattaformaizzazione della cultura.

In questo scenario, YouTube occupa una posizione particolarmente significativa. Fondata nel 2005 come piattaforma di condivisione video, essa si è progressivamente trasformata in una delle principali infrastrutture mediali globali, capace di influenzare non soltanto la circolazione dei contenuti, ma anche le forme della produzione culturale contemporanea. Attraverso sistemi di raccomandazione algoritmica, modelli di monetizzazione e pratiche partecipative, YouTube rappresenta oggi uno degli spazi privilegiati attraverso cui osservare le trasformazioni dell'audiovisivo nell'era delle piattaforme.

La rilevanza di YouTube non dipende esclusivamente dalla sua diffusione su scala globale, ma anche dalla sua capacità di riconfigurare ruoli e relazioni tradizionalmente associati ai media: gli utenti, infatti, non sono più semplici spettatori, ma partecipano attivamente alla circolazione, reinterpretazione e valorizzazione dei contenuti attraverso commenti, condivisioni, remix, meme, fan art e altre forme di produzione derivata.

In questo senso, le audience assumono un ruolo centrale nella costruzione del valore culturale dei prodotti mediali e le distinzioni tra produttori e consumatori, tra professionisti e amatori, così come tra produzione, distribuzione e fruizione, risultano sempre più sfumate.

Parallelamente, le logiche algoritmiche che governano la visibilità dei contenuti modificano profondamente il concetto stesso di esperienza mediale: se la televisione tradizionale organizzava la fruizione attraverso il palinsesto e il cosiddetto *flow* descritto da Raymond Williams, le piattaforme digitali costruiscono percorsi di consumo personalizzati basati sull'elaborazione continua dei dati generati dagli utenti. Il flusso non è più programmato da un broadcaster né completamente

controllato dallo spettatore, ma emerge dall'interazione tra comportamenti individuali, sistemi di raccomandazione e strategie della piattaforma.

Queste trasformazioni hanno investito in modo particolare la serialità audiovisiva. Tradizionalmente associata alla televisione e alle sue logiche di programmazione, la serialità contemporanea si sviluppa sempre più frequentemente all'interno di ambienti digitali caratterizzati da temporalità flessibili, modalità di fruizione non lineari e pratiche di partecipazione distribuita.

Le *webserie* costituiscono una delle manifestazioni più evidenti di questo fenomeno, collocandosi in uno spazio intermedio tra produzione indipendente e industria culturale, tra logiche amatoriali e processi di professionalizzazione. All'interno di questo contesto, le produzioni animate distribuite su YouTube rappresentano un terreno particolarmente interessante per osservare l'evoluzione della serialità digitale.

Negli ultimi anni numerose opere nate o sviluppatesi proprio sulla piattaforma fondata da Steve Chen, Jawed Karim e Chad Hurley hanno raggiunto livelli di popolarità e diffusione impensabili per produzioni indipendenti, dimostrando come le piattaforme possano favorire l'emersione di nuovi modelli produttivi e di nuove forme di relazione con le audience.

In questo contesto, i fenomeni come *The Amazing Digital Circus* o come anche *Hazbin Hotel*, *ENA* o *Alien Stage*, che abbiamo deciso di prendere in esame nella presente ricerca, mostrano come l'animazione online sia ormai diventata una componente rilevante dell'ecosistema audiovisivo contemporaneo.

Il nostro obiettivo non è tuttavia quello di limitarci a comprendere le ragioni del successo di una specifica produzione animata, ma utilizzare tale fenomeno come punto di osservazione privilegiato per indagare le trasformazioni che interessano la serialità audiovisiva nell'era delle piattaforme, il ruolo degli algoritmi nella costruzione della visibilità e il contributo delle audience alla produzione del valore culturale.

1.2. Stato dell'arte e posizionamento teorico

Lo studio delle trasformazioni che interessano YouTube, e più in generale le piattaforme digitali e le nuove forme della serialità audiovisiva, si colloca all'incrocio tra diversi filoni di ricerca che negli ultimi decenni hanno contribuito a ridefinire il campo dei *Media Studies*. Il presente lavoro si

inserisce in tale quadro interdisciplinare, mettendo in dialogo materie come *Audience e Media Platform*, *Digital Media Studies*, *Transmedia Studies*, *Cinema e Cultura Visuale*, *User Experience Research* ed avvalendosi dei più recenti studi sulla convergenza mediale e sulla serialità digitale.

Un primo riferimento teorico fondamentale è rappresentato dagli studi sul **flow televisivo** sviluppati da Raymond Williams che individua nel concetto di *flow* l'elemento distintivo dell'esperienza televisiva moderna.¹ Secondo il sociologo gallese, la televisione non deve essere interpretata come una semplice successione di programmi autonomi, ma come un flusso continuo di contenuti organizzato attraverso il palinsesto, all'interno del quale programmi, pubblicità e annunci costituiscono un'esperienza unitaria di consumo. Tale prospettiva risulta particolarmente rilevante per comprendere le trasformazioni contemporanee della fruizione audiovisiva e per interrogarsi su come il concetto di flusso venga riconfigurato nell'ambiente delle piattaforme digitali.

Un secondo filone di riferimento riguarda gli studi sulla **convergenza mediale** e sulla **cultura partecipativa** sviluppati da Henry Jenkins. In *Convergence Culture*, Jenkins descrive un ecosistema mediale caratterizzato dalla crescente interazione tra media differenti e dalla partecipazione attiva delle audience ai processi di produzione e circolazione dei contenuti.²

Le audience cessano così di essere considerate soggetti passivi e assumono il ruolo di attori coinvolti nella costruzione del significato culturale attraverso pratiche di condivisione, reinterpretazione e produzione di contenuti derivati. Tale prospettiva si rivela particolarmente utile per comprendere le dinamiche che caratterizzano i **fandom** contemporanei e la diffusione delle produzioni seriali nell'ambiente digitale.

Parallelamente, un contributo essenziale proviene dai *Platform Studies*, che hanno spostato l'attenzione dagli specifici contenuti alle infrastrutture tecnologiche che ne rendono possibile la circolazione. In particolare, José van Dijck, Thomas Poell e Martijn de Waal, descrivono le piattaforme digitali come infrastrutture socio-tecniche che organizzano e modellano le pratiche culturali, economiche e sociali.³ Le piattaforme non sono dunque più semplici intermediari neutrali,

¹ Williams, Raymond, *Television: Technology and Cultural Form*, Londra, Fontana/Collins, 1974.

² Jenkins Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.

³ van Dijck, José, Poell, Thomas e de Waal, Martijn, *The Platform Society*, Oxford, Oxford University Press, 2018.

ma attori che influenzano la visibilità dei contenuti, la configurazione delle relazioni sociali e la produzione del valore economico attraverso gli algoritmi, la raccolta dati e i modelli di governance.

All'interno di questa prospettiva, assumono particolare rilevanza anche gli studi di Tarleton Gillespie sul ruolo degli algoritmi nelle piattaforme digitali. Gillespie evidenzia come i sistemi di raccomandazione e classificazione operino come nuove forme di *gatekeeping*, determinando quali contenuti emergono all'interno degli ecosistemi digitali e quali rimangono marginali. La visibilità culturale risulta quindi sempre più dipendente da processi automatizzati di selezione che influenzano le pratiche di consumo e le gerarchie dell'attenzione.⁴

Una prospettiva complementare è poi offerta da Nick Srnicek, che interpreta le piattaforme digitali come elementi centrali del cosiddetto **capitalismo delle piattaforme**, in cui il modello economico si basa sulla raccolta, elaborazione e monetizzazione dei dati prodotti dagli utenti.⁵

In questo scenario, le interazioni delle audience assumono un valore economico diretto e contribuiscono alla costruzione di nuovi modelli di accumulazione fondati sull'attenzione e sulla partecipazione.

Poi ancora, la ricerca si confronta con le riflessioni di Jason Mittell sulla **serialità audiovisiva contemporanea** e sul concetto di “*complex TV*”, che evidenzia come le forme seriali contemporanee presentino strutture narrative sempre più articolate, caratterizzate da universi diegetici estesi e da un coinvolgimento crescente delle audience.⁶

L'affermazione delle piattaforme digitali richiede tuttavia un ulteriore aggiornamento di queste categorie interpretative. In questa direzione si collocano gli studi sulla **digital seriality**, che analizzano la serialità come fenomeno distribuito all'interno degli ecosistemi digitali. Ad esempio, secondo Maeder e Wentz, la serialità contemporanea non si sviluppa esclusivamente all'interno dei singoli testi audiovisivi, ma emerge dall'interazione tra contenuti, piattaforme, algoritmi e pratiche di fruizione.⁷

⁴ Gillespie, Tarleton, “The Relevance of Algorithms” in *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society*, Cambridge, The MIT Press, 2013.

⁵ Srnicek, Nick, *Platform Capitalism*, Cambridge, Polity Press, 2016.

⁶ Mittell, Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York University Press, 2015.

⁷ Maeder, Dominik e Wentz Daniela, “Digital Seriality as Structure and Process” pubblicato in *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, Volume 8, Numero 1, Dicembre 2014, pp. 129–149, Septentrio Academic Publishing / The Arctic University of Norway, 2014.

La continuità seriale, quindi, non è più garantita soltanto dalla successione narrativa degli episodi, ma anche dai sistemi di raccomandazione, dalle interfacce delle piattaforme e dalle attività delle audience. In questo senso, la serialità diventa un processo relazionale e infrastrutturale che coinvolge molteplici attori.

La presente ricerca si colloca dunque all'interno di questo quadro teorico integrato. L'obiettivo è quello di mettere in dialogo gli studi sul *flow* televisivo, la convergenza mediale, la platformization della cultura e la digital seriality per comprendere come la serialità animata distribuita su YouTube venga oggi prodotta, resa visibile e valorizzata all'interno di un ecosistema caratterizzato dalla centralità degli algoritmi e dalla partecipazione delle audience.

Attraverso il caso di *The Amazing Digital Circus*, la ricerca intende contribuire alla comprensione delle trasformazioni che interessano la serialità audiovisiva contemporanea, proponendo una lettura che considera piattaforme, audience e algoritmi come elementi co-costitutivi della produzione culturale nell'era digitale, integrando tale analisi con un confronto con *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage*, altre opere di serialità animata che, pur presentando differenti modelli produttivi, estetici e distributivi, condividono l'appartenenza a un ecosistema mediale fondato sulla circolazione piattaforma dei contenuti, sulla partecipazione attiva delle audience e sull'interazione tra infrastrutture tecnologiche, pratiche sociali e logiche di visibilità algoritmica.

1.3. Problema di ricerca

Come abbiamo visto finora, l'affermazione delle piattaforme digitali ha profondamente modificato le modalità attraverso cui i contenuti audiovisivi vengono prodotti, distribuiti e consumati.

Se nella televisione tradizionale la serialità era strettamente legata alle logiche del palinsesto e alla programmazione dei broadcaster, nell'ambiente delle piattaforme essa si sviluppa all'interno di ecosistemi caratterizzati da algoritmi di raccomandazione, pratiche partecipative e forme di fruizione non lineari.

In questo contesto, YouTube rappresenta un caso particolarmente significativo. A differenza della televisione tradizionale e delle piattaforme OTT basate prevalentemente su modelli di abbonamento, YouTube combina accesso gratuito, produzione diffusa di contenuti, sistemi di raccomandazione personalizzati e una forte integrazione tra consumo e partecipazione.

È dunque comprensibile che tali caratteristiche abbiano favorito la nascita e la diffusione di nuove forme di serialità audiovisiva, spesso sviluppate al di fuori delle logiche industriali tradizionali e capaci di raggiungere **pubblici globali** attraverso dinamiche di viralità e di circolazione algoritmica. Ma, nonostante la crescente attenzione della letteratura verso le piattaforme digitali, rimane ancora aperta una questione centrale: ***in che modo la mediazione algoritmica delle piattaforme riconfigura le forme della serialità audiovisiva e il ruolo delle audience nella costruzione del valore culturale dei contenuti?***

Il problema assume particolare rilevanza nel caso delle produzioni animate native digitali. Serie come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* mostrano come contenuti realizzati al di fuori dei circuiti televisivi tradizionali possano ottenere livelli di visibilità e coinvolgimento comparabili, e in alcuni casi superiori, a quelli delle produzioni distribuite attraverso piattaforme commerciali a pagamento. Tale fenomeno solleva interrogativi riguardo ai meccanismi che rendono possibile questo successo e al ruolo svolto dall'accessibilità gratuita, dagli algoritmi di raccomandazione e dalle pratiche partecipative delle audience.

La ricerca si propone pertanto di indagare il rapporto tra serialità, piattaforme e audience nell'ecosistema di YouTube, assumendo *The Amazing Digital Circus* come caso studio principale e integrandolo con l'analisi comparativa di *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage*.

L'obiettivo non è semplicemente descrivere il successo di queste produzioni, ma comprendere come la serialità animata contemporanea venga modellata dall'interazione tra infrastrutture tecnologiche, logiche economiche e pratiche sociali.

In particolare, la ricerca intende verificare se il successo delle *webserie* animate contemporanee dipenda esclusivamente dalle caratteristiche narrative e stilistiche dei contenuti oppure se sia il risultato di una configurazione più complessa, nella quale algoritmi, accessibilità della piattaforma, partecipazione delle audience e processi di circolazione *cross-platform* contribuiscono congiuntamente alla costruzione della visibilità e del valore culturale.

La tesi che sosteniamo è che la serialità animata contemporanea non possa più essere interpretata esclusivamente come una proprietà del testo audiovisivo, ma debba essere compresa come un fenomeno emergente prodotto dall'interazione tra contenuti, piattaforme e audience.

In questa prospettiva, YouTube non si configura come un semplice canale distributivo, bensì come un ambiente socio-tecnico che partecipa attivamente alla definizione delle forme della serialità, delle pratiche di fruizione e delle dinamiche di valorizzazione culturale.

1.4. Obiettivi e domande

A partire dal quadro teorico delineato e dal problema di ricerca individuato, il presente lavoro si propone di analizzare le trasformazioni che interessano la serialità audiovisiva nell'ecosistema delle piattaforme digitali, con particolare attenzione al ruolo svolto da YouTube nella produzione, distribuzione e valorizzazione delle *webserie* animate contemporanee.

L'obiettivo generale della ricerca è comprendere in che modo le piattaforme digitali, attraverso la combinazione di algoritmi, modelli economici e pratiche partecipative, contribuiscano a ridefinire le forme della serialità audiovisiva e le modalità attraverso cui le audience partecipano alla costruzione del valore culturale dei contenuti.

The Amazing Digital Circus viene assunto come caso studio principale per osservare le dinamiche che caratterizzano la serialità animata nativa delle piattaforme, mentre il confronto con *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* consente di verificare la presenza di modelli ricorrenti nella produzione, distribuzione e ricezione delle serie animate contemporanee.

La ricerca si propone inoltre di indagare il rapporto tra accessibilità della piattaforma, mediazione algoritmica e pratiche di consumo, verificando se e in quale misura tali elementi contribuiscano alla popolarità delle produzioni animate distribuite gratuitamente su YouTube.

A partire da queste premesse, gli obiettivi specifici della ricerca sono:

- analizzare il ruolo di YouTube come infrastruttura culturale e piattaforma di distribuzione audiovisiva;
- comprendere come gli algoritmi di raccomandazione influenzino la scoperta e la visibilità delle *webserie* animate;
- esaminare le pratiche di fruizione delle audience nei confronti delle produzioni animate distribuite sulla piattaforma;

- indagare il ruolo dei fandom nella diffusione e valorizzazione dei contenuti;
- confrontare le modalità di consumo delle serie animate su YouTube con quelle tipiche delle piattaforme OTT;
- comprendere le ragioni che spingono gli utenti a preferire YouTube rispetto ad altre piattaforme per la visione di contenuti seriali animati; e
- verificare l'esistenza di caratteristiche comuni tra le principali produzioni animate native o fortemente legate all'ecosistema di YouTube.

Alla luce di tali obiettivi, la ricerca si articola intorno alle seguenti domande di ricerca:

- In che modo YouTube contribuisce alla diffusione e al successo delle *webserie* animate contemporanee?
- Quale ruolo svolgono gli algoritmi di raccomandazione nella scoperta e nella visibilità delle serie animate distribuite sulla piattaforma?
- Per quali motivi gli utenti scelgono YouTube, anziché altre piattaforme audiovisive, per seguire contenuti seriali animati?
- In che modo le audience partecipano alla costruzione del valore culturale delle serie attraverso pratiche di engagement, fandom e circolazione *cross-platform*?
- Quali differenze emergono tra le modalità di fruizione delle produzioni animate su YouTube e quelle tipiche delle piattaforme OTT a pagamento?
- Quali elementi accomunano produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* in termini di serialità, distribuzione e partecipazione delle audience?
- È possibile interpretare la serialità animata contemporanea come una forma emergente prodotta dall'interazione tra contenuti, piattaforme e audience?

Le risposte a tali interrogativi consentiranno di comprendere non soltanto le ragioni del successo di specifiche produzioni animate, ma più in generale le trasformazioni che stanno interessando la serialità audiovisiva nell'era delle piattaforme digitali.

1.5. Metodologia e struttura del lavoro

La presente ricerca adotta un approccio **qualitativo** di tipo **esplorativo-interpretativo**, finalizzato a comprendere le modalità attraverso cui le audience interagiscono con le produzioni animate distribuite su YouTube e a indagare il ruolo svolto dalla piattaforma nella costruzione della visibilità e del valore culturale dei contenuti.

La scelta di un approccio qualitativo deriva dalla natura stessa dell'oggetto di studio. Le pratiche di consumo, le motivazioni che guidano la scelta delle piattaforme, le forme di partecipazione dei fandom e le percezioni degli utenti rispetto agli algoritmi non possono essere comprese esclusivamente attraverso dati quantitativi, ma richiedono un'analisi approfondita delle esperienze, delle opinioni e delle rappresentazioni dei soggetti coinvolti.

La metodologia principale utilizzata è il *focus group*, strumento particolarmente adatto all'analisi delle pratiche medialie contemporanee in quanto consente di osservare non soltanto le opinioni individuali dei partecipanti, ma anche le dinamiche di confronto, negoziazione e costruzione condivisa del significato che emergono durante la discussione collettiva.

Il *focus group*, condotto in presenza in data 21 giugno 2026 dalle ore 18.00 alle ore 21.10 è stato progettato per esplorare cinque aree tematiche principali:

- modalità di utilizzo della piattaforma YouTube;
- consumo di *webserie* animate;
- rapporto con *The Amazing Digital Circus*;
- pratiche di fandom e partecipazione *cross-platform*; e
- percezioni relative agli algoritmi, ai creator e ai processi di monetizzazione.

Le domande sono state formulate con l'obiettivo di comprendere non soltanto quali contenuti vengano fruiti dagli utenti, ma soprattutto come essi vengano scoperti, interpretati e condivisi all'interno degli ecosistemi digitali contemporanei.

Accanto al *focus group*, la ricerca si avvale di un'analisi qualitativa dei casi studio. Il caso principale è rappresentato da *The Amazing Digital Circus*, serie animata creata da Gooseworx e prodotta da GLITCH Productions, selezionata per la sua eccezionale diffusione globale, per il forte coinvolgimento delle audience e per la sua natura di produzione nativamente concepita per l'ambiente di YouTube.

Al fine di ampliare la prospettiva comparativa e individuare nel contempo eventuali pattern ricorrenti, il caso principale è stato affiancato dall'analisi di altre produzioni animate che hanno acquisito una particolare rilevanza nell'ecosistema delle piattaforme digitali ed abbiamo a tal fine selezionato:

- *Hazbin Hotel*;
- *ENA*; e
- *Alien Stage*.

La selezione di tali casi è stata effettuata sulla base dei seguenti criteri comuni:

- forte presenza online;
- rilevanza delle community di riferimento;
- diffusione internazionale;
- modelli produttivi alternativi ai circuiti televisivi tradizionali; e
- significativa partecipazione delle audience.

L'analisi è stata sviluppata su tre livelli complementari.

Il primo livello riguarda il contenuto audiovisivo e prende in considerazione gli aspetti narrativi, estetici e seriali delle opere analizzate.

Il secondo livello riguarda la piattaforma e si concentra sulle logiche di distribuzione, sulle dinamiche di raccomandazione algoritmica e sui meccanismi di visibilità che caratterizzano YouTube.

Il terzo livello riguarda le audience e analizza le pratiche di partecipazione, *engagement* e circolazione dei contenuti, comprese attività quali commenti, condivisioni, meme, fan art e interazioni *cross-platform*.

A partire dal quadro teorico e dalle evidenze preliminari emerse dalla letteratura, la ricerca si fonda sulle seguenti ipotesi:

- **H1.** La popolarità delle *webserie* animate è favorita dall'accessibilità gratuita di YouTube.
- **H2.** Gli algoritmi di raccomandazione svolgono un ruolo centrale nella scoperta e nella diffusione delle serie animate.
- **H3.** Le audience partecipano attivamente alla costruzione del valore culturale dei contenuti attraverso pratiche di fandom e engagement.
- **H4.** *The Amazing Digital Circus* rappresenta un esempio paradigmatico di serialità nativa delle piattaforme digitali.
- **H5.** Le modalità di fruizione delle *webserie* animate su YouTube differiscono significativamente da quelle tipiche delle piattaforme OTT a pagamento.

La struttura del lavoro riflette questo impianto teorico e metodologico, dividendo poi la stesura in due parti.

- La prima parte, intitolata PIATTAFORME, FLUSSO E MEDIAZIONE ALGORITMICA, analizza il ruolo delle piattaforme, della cultura partecipativa e delle trasformazioni della serialità audiovisiva nell'ambiente digitale.
- La seconda parte, intitolata ANALISI EMPIRICA: SERIALITÀ ANIMATA E VIRALITÀ, è invece dedicata all'analisi empirica e comprende lo studio del caso *The Amazing Digital Circus*, il confronto con altre produzioni animate contemporanee e l'interpretazione dei risultati emersi dal *focus group*.

Attraverso l'integrazione tra analisi teorica e ricerca empirica, il lavoro intende così contribuire alla comprensione delle trasformazioni che interessano la serialità audiovisiva contemporanea, mettendo in evidenza il ruolo congiunto di piattaforme, algoritmi e audience nella costruzione della visibilità e del valore culturale dei contenuti.

II. PIATTAFORME, FLUSSO E MEDIAZIONE ALGORITMICA

2.1. YouTube e la platformization dei media

2.1.1. Nascita di YouTube e contesto Web 2.0

La nascita di YouTube si colloca all'interno di una fase di profonda trasformazione dell'ecosistema digitale comunemente identificata con l'espressione *Web 2.0*. Con tale definizione si fa riferimento a un insieme di cambiamenti tecnologici, culturali e sociali che, a partire dalla prima metà degli Anni Duemila, hanno progressivamente modificato il ruolo degli utenti all'interno della rete, trasformandoli da semplici fruitori di informazioni a partecipanti attivi nei processi di produzione e circolazione dei contenuti.

A differenza del cosiddetto Web 1.0, caratterizzato prevalentemente da siti statici e da una comunicazione unidirezionale, il Web 2.0 introduce logiche fondate sulla partecipazione, sulla condivisione e sull'interazione.

Blog, forum, social network e piattaforme collaborative favoriscono la diffusione di pratiche attraverso le quali gli utenti possono creare, modificare e distribuire contenuti in modo autonomo. Come osserva Tim O'Reilly, il valore delle nuove piattaforme digitali deriva sempre più dalla partecipazione degli utenti e dalla capacità di sfruttare l'intelligenza collettiva prodotta dalle reti.⁸

È in questo contesto che, con l'obiettivo di semplificare la condivisione di video online, nel 2005 Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim fondano YouTube. In una fase storica in cui la pubblicazione audiovisiva richiedeva ancora competenze tecniche elevate e infrastrutture costose, la piattaforma introduce un modello radicalmente innovativo: chiunque può caricare, visualizzare e condividere contenuti video attraverso un'interfaccia semplice e accessibile.

Fin dalle sue origini, YouTube si distingue da altri servizi digitali non soltanto per la sua dimensione tecnologica, ma per il modo in cui ridefinisce i rapporti tra produzione e consumo mediale. La possibilità di pubblicare contenuti senza l'intermediazione di broadcaster televisivi, editori o istituzioni culturali tradizionali contribuisce a ridurre le barriere d'accesso alla comunicazione

⁸ O'Reilly, Tim, *What Is Web 2.0 Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, pubblicato sul sito web "O'Reilly", 30/09/2005 (<https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

audiovisiva, aprendo nuovi spazi di visibilità per soggetti precedentemente esclusi dai circuiti professionali.

L'acquisizione della piattaforma da parte di Google nel 2006 rappresenta poi un passaggio decisivo nella sua evoluzione. Grazie alle risorse tecnologiche e finanziarie del nuovo proprietario, YouTube abbandona progressivamente la dimensione di semplice sito di video-sharing per trasformarsi in una vera e propria infrastruttura globale della comunicazione audiovisiva. La piattaforma diventa così uno degli attori centrali del processo di digitalizzazione dei media, contribuendo alla ridefinizione delle modalità di accesso, distribuzione e consumo dei contenuti.

La crescita di YouTube coincide inoltre con una fase di progressiva crisi dei modelli tradizionali di broadcasting. La diffusione della banda larga, l'aumento della disponibilità di dispositivi mobili e l'affermazione delle piattaforme sociali favoriscono la nascita di nuove pratiche di fruizione caratterizzate da maggiore flessibilità, personalizzazione e autonomia rispetto alla programmazione televisiva tradizionale. Gli utenti iniziano a scegliere cosa guardare, quando guardarlo e attraverso quali dispositivi, anticipando molte delle trasformazioni che caratterizzeranno successivamente l'intero ecosistema delle piattaforme digitali.

In questa prospettiva, la nascita di YouTube può essere interpretata come uno dei momenti chiave della transizione dai media di massa alle piattaforme digitali. La sua importanza non risiede esclusivamente nell'innovazione tecnologica introdotta, ma nella capacità di creare un ambiente in cui produzione, distribuzione e consumo audiovisivo convergono all'interno di un'unica infrastruttura. Tale configurazione rappresenta il presupposto fondamentale per comprendere fenomeni successivi come la creator economy, la monetizzazione dei contenuti, la cultura partecipativa e l'emergere di nuove forme di serialità audiovisiva native delle piattaforme.

Proprio in virtù di queste caratteristiche, YouTube costituisce il contesto nel quale sarà possibile, negli anni successivi, la nascita e la diffusione di produzioni animate indipendenti capaci di raggiungere pubblici globali senza passare attraverso i circuiti televisivi tradizionali. Fenomeni come *The Amazing Digital Circus*, oggetto principale della presente ricerca, possono essere compresi soltanto alla luce di questa trasformazione storica che ha progressivamente ridefinito le condizioni di accesso alla produzione culturale e alla distribuzione audiovisiva.

2.1.2. YouTube tra social media e media platform

Nel linguaggio comune, YouTube viene spesso classificata come un social media. Tale definizione, sebbene non del tutto errata, risulta oggi insufficiente a descrivere la complessità delle funzioni svolte dalla piattaforma.

Se da un lato YouTube presenta caratteristiche tipiche dei social network, come la possibilità di commentare, condividere contenuti, iscriversi ai canali e interagire con altri utenti, dall'altro opera come una vera e propria infrastruttura mediale capace di organizzare, distribuire e valorizzare contenuti audiovisivi su scala globale.

Per comprendere questa evoluzione risulta utile fare riferimento ai cosiddetti *Platform Studies*, un filone di ricerca che analizza le piattaforme digitali non come semplici strumenti tecnologici, ma come sistemi socio-tecnici che influenzano attivamente la produzione culturale e le pratiche sociali. In particolare, van Dijck, Poell e de Waal definiscono le piattaforme come infrastrutture digitali che organizzano le interazioni tra utenti, contenuti, dati e inserzionisti, contribuendo a modellare la vita sociale, economica e culturale contemporanea.⁹

Da questa prospettiva, YouTube non può essere interpretata come un semplice contenitore di video. La piattaforma interviene attivamente nei processi di selezione, organizzazione e distribuzione dei contenuti attraverso algoritmi di raccomandazione, sistemi di monetizzazione e meccanismi di raccolta dati.

Ciò significa che la visibilità di un contenuto non dipende esclusivamente dalla volontà dei suoi autori o dalle preferenze degli utenti, ma è il risultato di una complessa interazione tra pratiche di consumo, sistemi automatizzati e strategie economiche della piattaforma.

Questo aspetto rappresenta una differenza fondamentale rispetto ai media tradizionali. Nella televisione broadcasting la distribuzione dei contenuti è organizzata attraverso il palinsesto e controllata dai broadcaster. Nel caso di YouTube, invece, la visibilità è regolata da processi algoritmici che operano in tempo reale sulla base dei dati generati dagli utenti. La piattaforma diventa così un attore centrale nella costruzione dell'esperienza mediale, influenzando ciò che viene visto, suggerito e raccomandato.

⁹ van Dijck, José, Poell, Thomas e de Waal, Martijn, op. cit.

Gillespie, Boczkowski e Foot hanno evidenziato come gli algoritmi delle piattaforme svolgano una funzione assimilabile a quella dei tradizionali *gatekeeper*, selezionando e ordinando i contenuti che gli utenti incontrano durante la navigazione.¹⁰

Sebbene tali processi siano spesso percepiti come neutri o automatici, essi contribuiscono in realtà alla definizione delle gerarchie culturali e alla distribuzione dell'attenzione all'interno degli ecosistemi digitali. In questo senso, YouTube si colloca in una posizione intermedia tra social media, archivio audiovisivo e industria culturale: la piattaforma conserva elementi tipici della partecipazione sociale, ma al tempo stesso assume caratteristiche proprie dei grandi sistemi di distribuzione mediale. Essa ospita contenuti amatoriali e professionali, favorisce l'interazione tra utenti, genera valore economico attraverso la monetizzazione dell'attenzione e organizza la visibilità mediante sistemi di raccomandazione automatizzati.

La crescente centralità di YouTube nell'ecosistema audiovisivo contemporaneo è testimoniata anche dalla sua capacità di competere con le piattaforme OTT tradizionali. Se servizi come Netflix, Disney+ o Prime Video si fondano prevalentemente su cataloghi chiusi e modelli di abbonamento, YouTube combina accesso gratuito, aggiornamento continuo dei contenuti e partecipazione attiva delle audience. Questa combinazione contribuisce a rendere la piattaforma particolarmente efficace nella diffusione di produzioni native digitali e nella costruzione di comunità di utenti intorno a specifici contenuti.

Tali caratteristiche risultano particolarmente rilevanti per comprendere il successo delle *webserie* animate. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* o *Alien Stage* non devono la propria visibilità esclusivamente alle qualità narrative o stilistiche che le caratterizzano, ma anche alle modalità attraverso cui YouTube organizza la loro circolazione. La piattaforma non si limita a ospitare questi contenuti: partecipa attivamente alla loro diffusione attraverso suggerimenti, raccomandazioni, classifiche di tendenza e pratiche di *engagement* che contribuiscono ad amplificarne la portata.

Considerare YouTube come una *media platform* significa quindi riconoscere che il successo di una produzione audiovisiva contemporanea non può essere spiegato esclusivamente attraverso il contenuto stesso. È necessario analizzare anche le infrastrutture tecnologiche, gli algoritmi e le

¹⁰ Gillespie, Tarleton, Boczkowski, Pablo J. e Foot, Kirsten A., *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society*, Cambridge, The MIT Press, 2013.

dinamiche partecipative che rendono possibile la sua visibilità. In questa prospettiva, la piattaforma diventa parte integrante del fenomeno culturale che contribuisce a produrre e diffondere.

2.1.3. User Generated Content e cultura partecipativa

Uno degli elementi che hanno maggiormente contribuito al successo e alla diffusione di YouTube è la centralità dei contenuti generati dagli utenti (*User Generated Content*, UGC). Fin dalle sue origini, la piattaforma si è distinta dai media tradizionali per la possibilità offerta agli utenti di produrre, caricare e condividere contenuti audiovisivi senza la necessità di passare attraverso istituzioni editoriali o broadcaster professionali. In questo senso, YouTube ha rappresentato una delle prime infrastrutture digitali capaci di rendere la produzione audiovisiva accessibile a un pubblico vasto e diversificato.

Nella sua fase iniziale, gran parte dei contenuti presenti sulla piattaforma era costituita da video amatoriali, vlog personali, sketch comici, registrazioni domestiche e tutorial. Tuttavia, la rilevanza dell'UGC non risiede esclusivamente nella natura amatoriale dei contenuti, ma soprattutto nella trasformazione del ruolo degli utenti all'interno dell'ecosistema mediale. La possibilità di produrre e distribuire contenuti modifica infatti il rapporto tradizionale tra emittente e destinatario, contribuendo alla nascita di forme di comunicazione più partecipative e distribuite.

Per comprendere questo fenomeno risulta particolarmente utile il concetto di **cultura partecipativa** elaborato da Henry Jenkins.¹¹

Secondo Jenkins, le audience contemporanee non possono più essere considerate semplici consumatrici passive di contenuti, ma soggetti attivi che partecipano alla produzione, reinterpretazione e circolazione dei testi mediali. La partecipazione non riguarda soltanto la creazione di nuovi contenuti, ma comprende anche pratiche di discussione, condivisione, collaborazione e costruzione collettiva del significato.

Nell'ambiente di YouTube, tali dinamiche assumono forme molteplici. Gli utenti non si limitano a guardare video, ma commentano, condividono, producono *reaction*, realizzano *remix*, elaborano teorie interpretative e contribuiscono alla diffusione dei contenuti attraverso altre piattaforme sociali. Il valore culturale di un prodotto mediale non dipende quindi esclusivamente dalle

¹¹ Jenkins Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.

intenzioni dei suoi autori, ma viene continuamente ridefinito attraverso le pratiche delle community che lo circondano.

Jenkins sottolinea come la cultura partecipativa sia strettamente connessa alla convergenza mediale, ovvero al processo attraverso cui contenuti e pratiche comunicative si muovono tra piattaforme differenti. Le audience contemporanee attraversano continuamente ambienti digitali diversi, contribuendo alla circolazione dei contenuti in maniera distribuita: un video pubblicato su YouTube può essere condiviso su TikTok, discusso su Reddit, trasformato in meme su Instagram o analizzato all'interno di community online specializzate.

La partecipazione si sviluppa dunque all'interno di ecosistemi mediali complessi e interconnessi. Questo aspetto risulta particolarmente rilevante per comprendere il successo delle *webserie* animate contemporanee.

Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* non si esauriscono negli episodi pubblicati sulla piattaforma, ma generano forme di partecipazione che contribuiscono ad ampliare la loro visibilità e a rafforzarne il valore culturale. Fan art, fanfiction, meme, video di reazione, cosplay e discussioni online diventano parte integrante dell'esperienza seriale, estendendo la vita del contenuto ben oltre il momento della visione.

In questa prospettiva, le audience non devono essere considerate semplicemente come destinatari dei contenuti, ma come attori che partecipano attivamente ai processi di costruzione del significato e della notorietà delle opere. Il successo di una *webserie* non dipende soltanto dalla qualità della narrazione o dall'efficacia della distribuzione algoritmica, ma anche dalla capacità di attivare pratiche partecipative che favoriscano la circolazione e la valorizzazione del contenuto all'interno delle reti digitali.

Occorre tuttavia evitare una lettura eccessivamente ottimistica della partecipazione online. Come osservano diversi studiosi dei media digitali, le pratiche partecipative si sviluppano all'interno di piattaforme governate da logiche economiche e algoritmiche.

Ogni commento, condivisione o interazione genera dati che possono essere raccolti, analizzati e monetizzati. La partecipazione delle audience produce quindi non soltanto valore culturale, ma anche valore economico per le piattaforme che ospitano tali attività.

Di conseguenza, la cultura partecipativa che caratterizza YouTube deve essere interpretata come il risultato dell'interazione tra utenti, contenuti e infrastrutture tecnologiche. Le audience partecipano attivamente alla costruzione del successo delle *webserie* animate contemporanee, ma tale partecipazione avviene all'interno di un ambiente regolato da algoritmi, modelli di monetizzazione e logiche di piattaforma che influenzano la visibilità e la circolazione dei contenuti. Comprendere questa relazione rappresenta uno degli obiettivi centrali della presente ricerca e costituisce un passaggio fondamentale per analizzare il caso di *The Amazing Digital Circus* e delle altre produzioni animate considerate.

2.1.4. “Broadcast Yourself”: ideologia e infrastruttura

Tra gli elementi che maggiormente hanno contribuito alla costruzione dell'identità culturale di YouTube vi è il celebre slogan “*Broadcast Yourself*”, utilizzato dalla piattaforma nei suoi primi anni di attività. Tale espressione sintetizza efficacemente la promessa che accompagnava la nascita del Web 2.0: la possibilità per chiunque di produrre, pubblicare e distribuire contenuti audiovisivi senza la necessità di passare attraverso le tradizionali istituzioni medialì.

Nell'immaginario culturale dei primi anni Duemila, YouTube appariva come uno spazio radicalmente aperto e democratico, capace di superare le barriere che avevano storicamente limitato l'accesso alla produzione audiovisiva. Se nella televisione tradizionale il broadcasting era prerogativa di emittenti, editori e professionisti dei media, la piattaforma sembrava offrire a ogni utente la possibilità di diventare autore, produttore e distributore dei propri contenuti. Lo slogan “*Broadcast Yourself*” esprimeva dunque una visione fortemente partecipativa della comunicazione digitale, fondata sull'idea di una produzione culturale decentralizzata e accessibile.

Questa interpretazione si inserisce pienamente nel clima culturale che caratterizza il Web 2.0, nel quale la partecipazione degli utenti viene spesso presentata come elemento di democratizzazione dei media. La crescita dei contenuti generati dagli utenti, l'emergere di nuove forme di creatività digitale e la possibilità di raggiungere pubblici globali sembravano confermare l'idea di una progressiva riduzione del potere delle istituzioni medialì tradizionali.

Tuttavia, gli sviluppi successivi della piattaforma hanno mostrato come questa narrazione debba essere analizzata in maniera più critica. Numerosi studiosi hanno evidenziato come la partecipazione online non si sviluppi all'interno di spazi neutri, ma in ambienti governati da

infrastrutture tecnologiche, regole economiche e sistemi di visibilità che influenzano profondamente le opportunità di accesso all'attenzione pubblica.

Da questo punto di vista, YouTube può essere interpretata come un esempio paradigmatico di ciò che van Dijck, Poell e de Waal definiscono *platformization*, ovvero il processo attraverso cui piattaforme digitali private diventano infrastrutture centrali della vita culturale e sociale. Gli utenti possono certamente produrre contenuti, ma la loro capacità di raggiungere un pubblico dipende da una serie di fattori che sfuggono al loro controllo diretto: algoritmi di raccomandazione, criteri di monetizzazione, politiche della piattaforma e sistemi di classificazione automatizzata.

In questa prospettiva, la promessa del “*Broadcast Yourself*” non scompare, ma viene progressivamente ridefinita. La possibilità di pubblicare contenuti rimane formalmente aperta a tutti; ciò che cambia è la distribuzione della visibilità. Pubblicare non significa necessariamente essere visti. La visibilità diventa una risorsa scarsa, distribuita attraverso meccanismi algoritmici che selezionano, ordinano e raccomandano i contenuti sulla base di una molteplicità di segnali e metriche.

Le riflessioni di Gillespie risultano particolarmente utili per comprendere questa trasformazione. Secondo l'autore, le piattaforme digitali non eliminano i tradizionali gatekeeper della comunicazione, ma li riconfigurano in forma algoritmica.¹²

Se nella televisione tradizionale erano i programmatori e i direttori editoriali a decidere quali contenuti rendere visibili, nelle piattaforme digitali questa funzione viene svolta da sistemi automatizzati che operano attraverso la raccolta e l'elaborazione dei dati generati dagli utenti.

Ne consegue che l'infrastruttura tecnica della piattaforma diventa parte integrante del processo culturale. La produzione dei contenuti non può essere separata dalle condizioni tecnologiche che ne rendono possibile la circolazione. Le scelte relative ai titoli, alle miniature, alla frequenza di pubblicazione e persino alla struttura narrativa dei contenuti sono spesso influenzate dalle logiche di funzionamento della piattaforma e dalle metriche utilizzate per misurarne il successo.

Questo fenomeno risulta particolarmente evidente nel caso delle produzioni seriali native di YouTube. Serie come *The Amazing Digital Circus* non si sviluppano semplicemente all'interno

¹² Gillespie, Tarleton, Boczkowski, Pablo J. e Foot, Kirsten A., op. cit.

della piattaforma, ma sono progettate tenendo conto delle modalità attraverso cui la piattaforma distribuisce l'attenzione e favorisce l'engagement degli utenti.

La serialità contemporanea risulta quindi sempre più intrecciata alle logiche infrastrutturali che regolano la visibilità dei contenuti. In questo senso, lo slogan *"Broadcast Yourself"* può essere interpretato come il punto di partenza di una trasformazione più ampia che conduce dalla promessa della partecipazione universale alla realtà delle piattaforme contemporanee.

YouTube continua certo a offrire opportunità di accesso alla produzione culturale senza precedenti, ma tali opportunità si sviluppano all'interno di un ambiente governato da algoritmi, dati e modelli economici che contribuiscono attivamente a determinare quali contenuti emergeranno e quali rimarranno invisibili. Comprendere questa tensione tra apertura e controllo rappresenta uno degli elementi centrali per analizzare il ruolo delle piattaforme nella serialità audiovisiva contemporanea.

2.1.5. Professionalizzazione e industrializzazione

Uno degli sviluppi più significativi nella storia di YouTube riguarda il progressivo passaggio da una piattaforma dominata da contenuti amatoriali a un ecosistema caratterizzato da forme sempre più avanzate di professionalizzazione e industrializzazione della produzione audiovisiva.

Nei primi anni della piattaforma, gran parte dei contenuti pubblicati era realizzata da utenti privi di competenze professionali specifiche e con risorse tecniche limitate. La possibilità di caricare video in maniera semplice e gratuita aveva favorito l'emergere di una cultura partecipativa basata sull'espressione personale e sulla creatività spontanea. Questa fase iniziale contribuì a consolidare l'immagine di YouTube come spazio aperto e accessibile, in cui la distinzione tra produttori e consumatori appariva sempre più sfumata.

Con il progressivo aumento della popolarità della piattaforma, tuttavia, la produzione audiovisiva ha iniziato a trasformarsi profondamente. L'espansione delle audience, l'introduzione di sistemi di monetizzazione e la crescente competizione per la visibilità hanno incentivato molti creator ad adottare modalità produttive sempre più professionali. Attrezzature tecniche avanzate, team di lavoro specializzati, strategie editoriali strutturate e pianificazioni dei contenuti sono diventati elementi sempre più frequenti all'interno dell'ecosistema di YouTube.

Questo processo ha contribuito alla nascita di una nuova figura professionale: il *creator*, soggetto che combina competenze creative, imprenditoriali e comunicative. Il *creator* contemporaneo non si limita a produrre contenuti, ma gestisce la propria presenza online come un vero e proprio brand, sviluppando strategie di fidelizzazione delle audience, collaborazioni commerciali e modelli di monetizzazione diversificati.

Parallelamente, anche le strutture produttive si sono evolute. Accanto ai singoli *creator* sono emerse agenzie, società di produzione, network e studi specializzati che operano all'interno dell'economia delle piattaforme. La crescita dei cosiddetti *Multi-Channel Network (MCN)* e successivamente di vere e proprie case di produzione digitali ha favorito una progressiva industrializzazione dell'ambiente di YouTube, avvicinandolo per alcuni aspetti alle logiche tipiche dell'industria audiovisiva tradizionale.

Tale trasformazione risulta particolarmente evidente nel settore dell'animazione digitale. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* o *Alien Stage* mostrano livelli di qualità tecnica, complessità narrativa e organizzazione produttiva che difficilmente potrebbero essere ricondotti alla tradizionale idea di contenuto amatoriale. Pur nascendo e diffondendosi all'interno di piattaforme digitali, queste opere richiedono competenze professionali, investimenti economici e processi produttivi assimilabili a quelli delle industrie culturali consolidate.

Ciò non significa che YouTube abbia semplicemente replicato i modelli della televisione o del cinema. Al contrario, la piattaforma ha favorito la nascita di forme produttive ibride, collocate tra indipendenza creativa e logiche industriali. Molte produzioni continuano infatti a svilupparsi al di fuori dei circuiti tradizionali, mantenendo elevati livelli di autonomia artistica e un rapporto diretto con le proprie community di riferimento.

La professionalizzazione della produzione audiovisiva è strettamente connessa alle logiche della visibilità algoritmica. In un ambiente caratterizzato da una crescente competizione per l'attenzione degli utenti, la qualità tecnica, la regolarità delle pubblicazioni e la capacità di generare engagement diventano fattori sempre più rilevanti. La ricerca della visibilità spinge i creator a sviluppare strategie produttive sofisticate, contribuendo ulteriormente alla trasformazione della piattaforma.

Da questo punto di vista, il passaggio dall'amatorialità alla professionalizzazione rappresenta uno degli aspetti centrali del processo di platformization dei media. YouTube non è più soltanto uno

spazio di espressione individuale, ma un ambiente economico e culturale nel quale contenuti, audience e modelli di business risultano sempre più interconnessi.

Comprendere questa evoluzione è fondamentale per analizzare il successo delle *webserie* animate contemporanee. Produzioni come *The Amazing Digital Circus* non possono essere interpretate esclusivamente come fenomeni spontanei della cultura partecipativa, ma devono essere collocate all'interno di un ecosistema produttivo complesso in cui convergono creatività indipendente, professionalizzazione, logiche industriali e infrastrutture di piattaforma. In questo senso, la serialità animata contemporanea rappresenta uno degli esempi più significativi della trasformazione che ha interessato YouTube negli ultimi due decenni.

2.1.6. Multi-Channel Network e creator economy

L'evoluzione di YouTube da piattaforma di video-sharing a infrastruttura centrale dell'ecosistema audiovisivo digitale è stata accompagnata dalla nascita di nuove forme di organizzazione della produzione culturale. Tra queste, un ruolo particolarmente importante è stato svolto dai ***Multi-Channel Network (MCN)***, nati come terze parti rispetto a YouTube e rispetto ai *creator*, con l'obiettivo di supportare i *creator* nella gestione, promozione e monetizzazione dei loro contenuti pubblicati sulla piattaforma.

Gli MCN si sviluppano soprattutto a partire dalla fine degli Anni Duemila, in un momento in cui la crescita delle audience e l'introduzione di forme di remunerazione economica rendono sempre più evidente il potenziale professionale della produzione di contenuti online. Queste organizzazioni operano appunto come intermediari tra creator e piattaforma, offrendo servizi quali consulenza strategica, gestione dei diritti, supporto tecnico, promozione commerciale e accesso a reti pubblicitarie più ampie.

Gli MCN collaborano quindi con più canali per offrire servizi di supporto in cambio di una percentuale sulle entrate pubblicitarie. I servizi tipici includono l'assistenza per la crescita del pubblico, la gestione del copyright, la monetizzazione e le sponsorizzazioni con i brand, ponendosi come intermediari tra la piattaforma (YouTube) e i *creator*.

La piattaforma paga poi gli introiti pubblicitari direttamente ai *Multi-Channel Network*, che poi li distribuisce ai creator trattenendo una commissione che è tipicamente compresa tra il 10% e il 40%, variabile in funzione di molteplici parametri.

La nascita degli MCN rappresenta un passaggio significativo nel processo di professionalizzazione della produzione audiovisiva digitale. Se nella fase iniziale di YouTube i contenuti erano prevalentemente realizzati da singoli utenti che operavano in maniera autonoma, con l'affermazione degli MCN emerge un modello più strutturato e organizzato, nel quale la produzione audiovisiva assume caratteristiche sempre più vicine a quelle delle industrie culturali tradizionali.

Parallelamente alla crescita dei *Multi-Channel Network* si sviluppa quella che viene comunemente definita **creator economy**, ovvero l'insieme delle attività economiche fondate sulla produzione e distribuzione di contenuti digitali attraverso piattaforme online. In questo nuovo ecosistema, il creator non è più soltanto un autore di contenuti, ma diventa una figura professionale complessa che combina competenze creative, imprenditoriali e comunicative.

Come osservano Cunningham e Craig, la **creator economy** rappresenta una delle principali innovazioni introdotte dalle piattaforme digitali nel campo della produzione culturale: i creator costruiscono comunità di utenti, sviluppano strategie editoriali, collaborano con brand e aziende, diversificano le proprie fonti di reddito e gestiscono la propria presenza online come un vero e proprio progetto imprenditoriale.¹³

In questo contesto, la relazione tra creator e audience assume una centralità particolare. A differenza dei media tradizionali, nei quali il rapporto tra produttori e pubblico è generalmente mediato da istituzioni editoriali, YouTube favorisce forme di interazione diretta che contribuiscono alla costruzione di legami più stretti tra autori e comunità di riferimento. Commenti, live streaming, contenuti esclusivi e interazioni sui social media consentono ai creator di mantenere un rapporto costante con le proprie audience, rafforzando i processi di fidelizzazione e partecipazione.

Tale dinamica risulta particolarmente rilevante nel caso delle *webserie* animate oggetto della presente ricerca. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* si sviluppano all'interno di un ecosistema nel quale la relazione tra autori e community assume un'importanza fondamentale. La costruzione di **fandom attivi**, la partecipazione alle discussioni online e la produzione di contenuti derivati contribuiscono infatti alla diffusione delle opere e alla loro valorizzazione culturale.

¹³ Cunningham, Stuart e Craig, David, *Social Media Entertainment: The New Intersection of Hollywood and Silicon Valley*, New York, New York University Press, 2019.

La *creator economy* evidenzia inoltre come il processo di platformization abbia ridefinito le tradizionali modalità di accesso alla produzione audiovisiva. Se in passato la realizzazione e distribuzione di contenuti seriali richiedeva l'intervento di broadcaster, case di produzione o distributori specializzati, oggi le piattaforme consentono a creator indipendenti di raggiungere pubblici globali attraverso modelli produttivi più flessibili e decentralizzati.

Tuttavia, questa apparente democratizzazione non elimina le disuguaglianze presenti nell'accesso alla visibilità. Come sottolineano diversi studiosi delle piattaforme digitali, il successo dei *creator* dipende sempre più dalla capacità di adattarsi alle logiche algoritmiche, alle politiche della piattaforma e alle dinamiche dell'economia dell'attenzione. La *creator economy* si configura quindi come uno spazio caratterizzato contemporaneamente da opportunità di accesso e da nuove forme di dipendenza dalle infrastrutture digitali.

In questa prospettiva, i *Multi-Channel Network* e la *creator economy* rappresentano due aspetti fondamentali per comprendere l'evoluzione di YouTube e il successo delle produzioni seriali contemporanee. Esse mostrano come la piattaforma sia progressivamente passata da spazio di condivisione amatoriale a ecosistema economico e culturale complesso, nel quale creatività, partecipazione e logiche di mercato risultano sempre più intrecciate.

2.1.7. Modelli economici e monetizzazione

Uno degli aspetti che maggiormente distinguono YouTube dalle tradizionali industrie culturali è il modello economico che sostiene il funzionamento della piattaforma. A differenza delle **televisioni generaliste**, finanziate prevalentemente dalla pubblicità, o delle **piattaforme OTT** basate su sistemi di abbonamento, YouTube combina differenti forme di monetizzazione fondate sulla raccolta dei dati degli utenti, sulla vendita di spazi pubblicitari e sulla valorizzazione dell'attenzione generata dai contenuti.

Dal punto di vista economico, YouTube può essere interpretata come una piattaforma che opera all'interno di quella che viene definita **economia dell'attenzione**, come rilevato da Davenport e Beck, secondo i quali nell'ambiente digitale contemporaneo l'attenzione degli utenti rappresenta una risorsa limitata e particolarmente preziosa.¹⁴

¹⁴ Davenport, Thomas H., & Beck, John C., *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*, Boston, Harvard Business School Press, 2001.

Secondo gli studiosi, in un contesto caratterizzato da una sovrabbondanza di contenuti, il valore economico non deriva quindi più soltanto dalla produzione culturale in sé, ma soprattutto dalla capacità di catturare, mantenere e orientare l'attenzione delle audience. Una dinamica che si inserisce all'interno del più ampio quadro teorico del **capitalismo delle piattaforme**, descritto da Nick Srnicek come un modello economico fondato sulla raccolta, elaborazione e monetizzazione dei dati generati dagli utenti.¹⁵

Le piattaforme digitali operano infatti come intermediari che trasformano le attività degli utenti in informazioni utilizzabili per finalità economiche, in particolare per la personalizzazione della pubblicità e l'ottimizzazione dei processi di raccomandazione.

Nel caso di YouTube, la monetizzazione si realizza principalmente attraverso il sistema pubblicitario integrato nella piattaforma. Gli annunci possono essere inseriti prima, durante o dopo la riproduzione dei video e vengono personalizzati sulla base dei dati raccolti attraverso le attività degli utenti. In questo modello, il contenuto audiovisivo non rappresenta soltanto un prodotto culturale, ma diventa anche uno strumento capace di attrarre attenzione e generare valore economico.

Ma accanto alla pubblicità tradizionale, nel corso degli anni si sono sviluppate ulteriori forme di monetizzazione. Tra le principali si possono individuare le sponsorizzazioni commerciali, il product placement, gli abbonamenti ai canali, le membership, il merchandising e le donazioni dirette effettuate dagli utenti. Questa diversificazione delle fonti di reddito contribuisce a rendere economicamente sostenibile la produzione professionale di contenuti e alimenta la crescita della *creator economy*.

Particolarmente rilevante risulta poi il ruolo del **Programma Partner YouTube**, introdotto nel 2007, che consente ai *creator* di ricevere una quota dei ricavi pubblicitari generati dai propri contenuti. Tale iniziativa ha rappresentato uno dei principali fattori che hanno favorito la professionalizzazione della piattaforma, incentivando la produzione continuativa di contenuti e la costruzione di relazioni stabili con le audience.

Dal punto di vista della piattaforma, uno degli indicatori più importanti è il cosiddetto **watch time**, ovvero il tempo complessivo trascorso dagli utenti nella visione dei contenuti. A partire dagli Anni

¹⁵ Srnicek, Nick, op. cit.

Dieci, l'algoritmo di YouTube ha progressivamente privilegiato i contenuti capaci di generare una permanenza prolungata sulla piattaforma, premiando non soltanto il numero di visualizzazioni, ma anche la capacità di mantenere elevata l'attenzione degli utenti.

Questo elemento assume particolare importanza per comprendere il successo delle produzioni seriali. Le *webserie*, infatti, possiedono caratteristiche particolarmente compatibili con le logiche economiche della piattaforma. La suddivisione in episodi, la costruzione di universi narrativi complessi, la presenza di personaggi ricorrenti e l'utilizzo di strategie narrative come i cliffhanger favoriscono il ritorno degli utenti e incentivano la visione continuativa dei contenuti.

In questo senso, la serialità non rappresenta soltanto una forma narrativa, ma anche una configurazione particolarmente efficace dal punto di vista economico. Ogni nuovo episodio contribuisce a mantenere attiva la relazione tra creator e audience, aumentando le opportunità di engagement, condivisione e permanenza sulla piattaforma. La serialità diventa quindi uno strumento capace di generare contemporaneamente valore culturale e valore economico.

Le produzioni animate analizzate nella presente ricerca mostrano chiaramente tale dinamica: serie come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* non si limitano a raccogliere visualizzazioni, ma attivano forme di partecipazione che si estendono ben oltre il momento della visione. Commenti, reaction video, fan art, meme, discussioni online e contenuti derivati contribuiscono a mantenere viva l'attenzione delle community e a rafforzare la presenza delle opere all'interno dell'ecosistema digitale.

La monetizzazione delle piattaforme non deve quindi essere interpretata come un elemento esterno ai processi culturali. Al contrario, i modelli economici di YouTube influenzano direttamente la struttura dei contenuti, le strategie produttive dei creator e le modalità attraverso cui le audience interagiscono con le opere. Comprendere tali dinamiche risulta essenziale per analizzare il successo delle *webserie* animate contemporanee e per comprendere il ruolo che la piattaforma svolge nella costruzione del loro valore culturale e della loro visibilità.

2.1.8. Nel sistema delle piattaforme, la competizione con le OTT

L'evoluzione di YouTube deve essere compresa all'interno di un ecosistema mediale sempre più caratterizzato dalla presenza di piattaforme digitali che competono per l'attenzione degli utenti.

Vero è infatti che, nell'ultimo ventennio, la diffusione della banda larga, dei dispositivi mobili e dei servizi di streaming ha profondamente trasformato il consumo audiovisivo, favorendo l'affermazione delle cosiddette piattaforme ***Over-The-Top (OTT)***, ovvero servizi che distribuiscono contenuti attraverso Internet senza ricorrere alle tradizionali infrastrutture televisive.

Tra i principali operatori OTT figurano piattaforme come Netflix, Disney+, Prime Video, Apple TV+, Paramount+, Max (già HBO Max) e altri servizi di streaming che distribuiscono contenuti audiovisivi direttamente attraverso Internet, operando in un settore che è caratterizzato da una crescente concentrazione industriale e da processi di integrazione tra grandi gruppi mediatici.

Emblematico è il caso di Paramount Skydance che ha da poco annunciato l'integrazione delle piattaforme Paramount+ e Max in un unico servizio, in seguito all'acquisizione di Warner Bros. Discovery. Si tratta di un accordo da 111 miliardi di dollari di cui si parla da mesi e a cui negli ultimissimi giorni il Dipartimento di Giustizia statunitense ha dato il via libera.

Inizialmente anche Netflix aveva provato a comprare Warner Bros., ma era in svantaggio nelle trattative e alla fine ha rinunciato.

Paramount ottiene così una posizione di particolare rilievo nel settore dell'intrattenimento e dell'informazione: l'azienda possiede già il canale televisivo CBS e finisce per controllare anche CNN, una delle principali emittenti di news via cavo, nonché il servizio di streaming di HBO.

Tale operazione evidenzia come la competizione nel mercato dello streaming non riguardi soltanto i contenuti, ma anche la capacità di aggregare audience, dati e infrastrutture digitali all'interno di ecosistemi sempre più ampi e integrati, basando il proprio modello economico prevalentemente su sistemi di abbonamento.

Questi servizi offrono cataloghi di contenuti professionali organizzati secondo una logica di libreria digitale, consentendo agli utenti di accedere a film, serie televisive e documentari in qualsiasi momento e da diversi dispositivi.

Pur condividendo con le OTT la distribuzione audiovisiva online, YouTube presenta tuttavia caratteristiche profondamente differenti. In primo luogo, la piattaforma si fonda su un modello di **accesso prevalentemente gratuito**, sostenuto principalmente dalla pubblicità. Tale elemento rappresenta uno dei principali fattori che contribuiscono alla sua diffusione globale e alla capacità di raggiungere pubblici estremamente ampi e diversificati.

La gratuità costituisce un aspetto particolarmente rilevante nel caso delle produzioni animate oggetto della presente ricerca. Serie come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* possono essere visualizzate senza la necessità di sottoscrivere un abbonamento, riducendo significativamente le barriere economiche all'accesso. Ciò favorisce una circolazione più ampia dei contenuti e contribuisce alla formazione di community internazionali che si sviluppano intorno alle opere.

Un secondo elemento distintivo riguarda la **natura dei contenuti** distribuiti. Le piattaforme OTT operano prevalentemente attraverso cataloghi composti da produzioni professionali selezionate e controllate dai distributori. YouTube, al contrario, **combina contenuti** professionali, semi-professionali e amatoriali all'interno di uno stesso ambiente digitale. Questa apertura consente l'emergere di **produzioni indipendenti** che difficilmente troverebbero spazio nei circuiti distributivi tradizionali.

Dal punto di vista della visibilità, la differenza più significativa riguarda il **ruolo degli algoritmi** di raccomandazione. Anche le piattaforme OTT utilizzano sistemi algoritmici per suggerire contenuti agli utenti; tuttavia, su YouTube tali sistemi assumono una funzione molto più centrale. La scoperta dei contenuti avviene spesso attraverso suggerimenti automatici, homepage personalizzate, classifiche di tendenza e **meccanismi di autoplay** che contribuiscono alla costruzione di percorsi di visione altamente individualizzati.

Questa caratteristica rende YouTube particolarmente efficace nella diffusione di produzioni emergenti. Una serie animata può raggiungere milioni di utenti in tempi relativamente brevi grazie alla combinazione tra *engagement* iniziale, condivisioni sociali e sistemi di raccomandazione algoritmica. Il successo del pilot di *The Amazing Digital Circus*, che ha accumulato centinaia di milioni di visualizzazioni in pochi mesi, rappresenta un esempio emblematico di tali dinamiche.

Un ulteriore elemento di differenziazione riguarda il rapporto tra contenuti e audience. Nelle piattaforme OTT, la relazione tra produttori e spettatori rimane generalmente mediata dall'infrastruttura distributiva e offre limitate possibilità di interazione diretta. Su YouTube, invece, commenti, live streaming, community post, reaction video e contenuti generati dagli utenti favoriscono **forme di partecipazione molto più intense**. Le audience non si limitano a consumare contenuti, ma contribuiscono attivamente alla loro diffusione e valorizzazione.

Tale dimensione partecipativa assume particolare rilevanza nel caso delle *webserie* animate. La presenza di **fandom attivi**, la produzione di fan art, meme, cosplay e contenuti derivati contribuiscono a prolungare la vita culturale delle opere ben oltre il momento della visione. In questo senso, il successo delle serie distribuite su YouTube non dipende esclusivamente dalla qualità narrativa, ma anche dalla capacità di attivare processi partecipativi che si estendono all'intero ecosistema digitale.

YouTube e OTT non devono essere considerati modelli alternativi e incompatibili. Al contrario, si è assistito a una crescente **convergenza** tra loro: le OTT hanno introdotto funzionalità sociali e sistemi di raccomandazione sempre più sofisticati, mentre YouTube ha investito in produzioni professionali e rafforzato i suoi modelli di monetizzazione. I confini tra piattaforme, servizi di streaming e industrie culturali risultano pertanto sempre più sfumati.

Tuttavia, permangono differenze sostanziali che rendono YouTube un ambiente particolarmente favorevole allo sviluppo delle *webserie* animate contemporanee. La combinazione tra accessibilità gratuita, visibilità algoritmica, partecipazione delle audience e circolazione *cross-platform* crea condizioni difficilmente replicabili all'interno delle piattaforme OTT tradizionali. Comprendere tali specificità risulta fondamentale per interpretare il successo di produzioni come *The Amazing Digital Circus* e per analizzare il ruolo che le piattaforme digitali svolgono nella ridefinizione delle forme della serialità audiovisiva contemporanea.

In questa prospettiva, il successo delle *webserie* animate dipende da una complessa interazione tra infrastrutture tecnologiche, logiche economiche, sistemi di raccomandazione e pratiche partecipative delle audience, aspetti che sono il filo conduttore dei capitoli successivi e dell'analisi empirica dedicata a *The Amazing Digital Circus* e agli altri casi studio considerati nella nostra ricerca.

2.2. Il concetto di flusso: dalla televisione all'algoritmo

2.2.1. Il flow nella televisione

Per comprendere appieno le trasformazioni che interessano oggi la serialità audiovisiva sulle piattaforme digitali è necessario partire da uno degli aspetti fondamentali degli studi sui media: il concetto di *flow* attraverso il quale Williams propone una lettura innovativa della televisione che supera l'analisi dei singoli programmi e concentra l'attenzione sull'esperienza complessiva della fruizione televisiva.¹⁶

Secondo Williams, la specificità della televisione non risiede tanto nei contenuti trasmessi, quanto nella modalità attraverso cui essi vengono organizzati e percepiti dagli spettatori. La televisione si presenta così come una sequenza continua di programmi, pubblicità, annunci e contenuti promozionali che si susseguono senza soluzione di continuità. Ciò che il pubblico sperimenta non è semplicemente una serie di testi audiovisivi separati, ma un flusso ininterrotto di materiali progettati per mantenere costante l'attenzione dello spettatore.

Williams definisce questa configurazione come *planned flow*, ovvero un flusso pianificato e organizzato dai broadcaster. In tale modello, la programmazione televisiva non deve essere interpretata come un insieme di programmi autonomi, bensì come una struttura complessiva all'interno della quale ogni elemento contribuisce a costruire un'esperienza di visione continua. La logica del palinsesto assume pertanto un ruolo centrale, poiché determina l'ordine, il ritmo e la successione dei contenuti.

La nozione di *flow* si sviluppa in un contesto storico caratterizzato dalla centralità della televisione generalista e dalla presenza di un numero relativamente limitato di canali. In questo scenario, il broadcaster esercita un forte controllo sull'esperienza mediale, decidendo non soltanto quali contenuti rendere disponibili, ma anche quando e in quale sequenza proporli al pubblico. Lo spettatore dispone di margini di scelta relativamente ridotti e tende a inserire le proprie pratiche di consumo all'interno delle temporalità stabilite dall'emittente.

Per Williams, il *flow* rappresenta una delle principali innovazioni culturali introdotte dalla televisione moderna. A differenza del cinema, che propone opere autonome e delimitate nel tempo, la televisione costruisce un'esperienza caratterizzata dalla continuità e dalla potenziale infinità della

¹⁶ Williams, Raymond, op. cit.

fruizione. L'obiettivo non è soltanto attirare il pubblico verso un singolo programma, ma mantenerlo all'interno del flusso complessivo della programmazione per il maggior tempo possibile.

Questa interpretazione ha esercitato una profonda influenza sugli studi successivi sui media, poiché ha consentito di spostare l'attenzione dai contenuti alle modalità di organizzazione dell'esperienza audiovisiva. Il concetto di *flow* è stato infatti utilizzato per analizzare il rapporto tra media e audience, le strategie di fidelizzazione degli spettatori e le logiche economiche che caratterizzano l'industria televisiva.

La serialità occupa una posizione particolarmente importante all'interno di questo sistema. Serie televisive, soap opera e programmi a episodi costituiscono strumenti fondamentali per favorire la continuità della visione e incentivare il ritorno periodico degli spettatori. Attraverso meccanismi quali la suspense, l'attesa e il cliffhanger, la serialità contribuisce a rafforzare il legame tra pubblico e palinsesto, trasformando la fruizione in un'abitudine ricorrente.

Sebbene il modello descritto da Williams sia stato elaborato in riferimento alla televisione broadcasting degli Anni Settanta, il concetto di flow continua a rappresentare uno strumento teorico di grande utilità per comprendere le trasformazioni dell'ecosistema audiovisivo contemporaneo. Le piattaforme digitali hanno infatti modificato profondamente le modalità di organizzazione della visione, ma non hanno eliminato la necessità di guidare e mantenere l'attenzione degli utenti. Al contrario, la questione del flusso si ripresenta oggi in forme nuove, legate agli algoritmi di raccomandazione, alla personalizzazione dei contenuti e alla costruzione di percorsi di consumo individualizzati.

Per comprendere tali trasformazioni è necessario analizzare come il passaggio dalla televisione tradizionale alle piattaforme digitali abbia progressivamente ridefinito il rapporto tra programmazione, visibilità e consumo audiovisivo. Sarà proprio questa evoluzione a costituire il tema centrale dei paragrafi successivi, nei quali il concetto di flow verrà messo in relazione con le logiche algoritmiche che caratterizzano l'ambiente di YouTube e delle altre piattaforme digitali.

2.2.2. Palinsesto e controllo: il producer-controlled flow

All'interno del modello televisivo descritto da Williams, il **palinsesto** rappresenta il principale strumento attraverso cui il broadcaster organizza il flusso audiovisivo e orienta le pratiche di

consumo delle audience. Attraverso la programmazione, le emittenti stabiliscono non soltanto quali contenuti rendere disponibili, ma anche quando, in quale sequenza e in relazione a quali altri programmi essi debbano essere fruiti. Il palinsesto assume quindi una funzione strategica sia dal punto di vista culturale sia dal punto di vista economico.

In questo contesto, il flusso televisivo può essere definito come una forma di **producer-controlled flow**, ossia un flusso controllato dai produttori e dagli operatori dell'industria televisiva. Le decisioni relative alla collocazione dei programmi, agli orari di trasmissione e alla successione dei contenuti vengono assunte dall'emittente sulla base di obiettivi editoriali, commerciali e di audience. Lo spettatore partecipa al processo di fruizione, ma non dispone di un controllo effettivo sulla struttura complessiva dell'esperienza mediale.

La centralità del palinsesto deriva dalla sua capacità di organizzare il tempo sociale. Per decenni la televisione ha scandito la quotidianità degli individui attraverso appuntamenti regolari e prevedibili: il telegiornale serale, la fiction della prima serata, il programma di intrattenimento del fine settimana. La programmazione contribuiva così a sincronizzare le pratiche di consumo di milioni di spettatori, costruendo forme di esperienza collettiva e condivisa.

Come osserva Amanda Lotz, il modello televisivo tradizionale si fonda su una distribuzione lineare dei contenuti nella quale il broadcaster mantiene un forte controllo sui tempi e sulle modalità di accesso alla programmazione.¹⁷

D'altra parte, il controllo esercitato dal broadcaster non riguarda esclusivamente i contenuti, ma anche le modalità della loro fruizione: la televisione generalista impone una temporalità lineare nella quale il pubblico deve adattare le proprie abitudini ai tempi stabiliti dall'emittente.

Come osserva John Ellis, la televisione tradizionale si fonda su una logica di disponibilità limitata: un programma viene trasmesso in un determinato momento e lo spettatore deve essere presente per poterlo seguire.¹⁸

La serialità si inserisce perfettamente all'interno di questo sistema. La distribuzione settimanale degli episodi, la programmazione stagionale e la costruzione di appuntamenti ricorrenti consentono

¹⁷ Lotz, Amanda D., *The Television Will Be Revolutionized*, New York, New York University Press, 2007.

¹⁸ Ellis, John, *Seeing Things: Television in the Age of Uncertainty*, Londra, Royal Holloway University of London, 2000.

alle emittenti di consolidare il rapporto con il pubblico nel lungo periodo. La continuità narrativa diventa uno strumento di fidelizzazione che permette di trattenere gli spettatori all'interno del flusso televisivo e di garantire una certa stabilità degli ascolti.

Il modello del *producer-controlled flow* riflette una struttura comunicativa prevalentemente verticale. Le decisioni relative alla selezione, organizzazione e distribuzione dei contenuti vengono prese da soggetti istituzionali che occupano una posizione privilegiata all'interno del sistema mediale. In tale configurazione, il broadcaster svolge una funzione di *gatekeeper*, controllando l'accesso alla visibilità e determinando quali contenuti possano raggiungere il pubblico.

Questa concentrazione del potere editoriale costituisce una delle principali differenze rispetto alle piattaforme digitali contemporanee. Sebbene anche nell'ambiente online continuino a esistere forme di controllo della visibilità, esse non vengono esercitate principalmente attraverso il palinsesto, ma attraverso sistemi di raccomandazione e meccanismi algoritmici che operano in maniera più dinamica e personalizzata.

L'analisi del *producer-controlled flow* risulta pertanto fondamentale per comprendere la portata delle trasformazioni introdotte dalle piattaforme digitali. Il passaggio dalla televisione lineare a servizi come YouTube non comporta semplicemente un aumento delle possibilità di scelta per gli utenti, ma implica una riconfigurazione più profonda delle modalità attraverso cui il flusso viene organizzato, controllato e reso visibile. Se nel modello televisivo il potere di orientare l'attenzione apparteneva prevalentemente ai broadcaster, nell'ambiente digitale tale funzione tende progressivamente a essere condivisa tra utenti, piattaforme e sistemi algoritmici.

Comprendere i limiti e le caratteristiche del *producer-controlled flow* consente quindi di mettere a fuoco il passaggio successivo: la crisi del modello lineare e l'emergere di nuove forme di organizzazione della fruizione audiovisiva che accompagneranno l'affermazione delle piattaforme digitali e della serialità contemporanea.

2.2.3. Crisi del modello lineare

A partire dagli Anni Ottanta e, con maggiore intensità, dagli Anni Novanta e Duemila, il modello televisivo fondato sul palinsesto e sul *producer-controlled flow* inizia a mostrare evidenti segnali di trasformazione. La progressiva diffusione delle tecnologie digitali, l'aumento dell'offerta

audiovisiva e l'emergere di nuove modalità di consumo mettono infatti in discussione il principio secondo cui il broadcaster debba mantenere il controllo esclusivo dell'esperienza di visione.

Uno dei primi fattori di cambiamento è rappresentato dalla moltiplicazione dei canali televisivi. L'aumento dell'offerta ha ridotto progressivamente il potere centralizzato delle emittenti generaliste, consentendo agli spettatori di scegliere tra un numero sempre più vasto di contenuti. La frammentazione delle audience ha reso sempre più difficile mantenere quei livelli di attenzione collettiva che avevano caratterizzato l'età della televisione generalista.

Un secondo elemento fondamentale riguarda l'introduzione di tecnologie che consentono agli utenti di intervenire direttamente sui tempi della fruizione. Strumenti come il videoregistratore Betacam prima e VHS poi, il lettore DVD ancora dopo e quindi i digital video recorder (DVR) hanno permesso agli spettatori di registrare, conservare e rivedere i programmi secondo le proprie esigenze. Come osserva Amanda Lotz, queste innovazioni hanno contribuito a indebolire il legame tradizionale tra contenuto e orario di trasmissione, aprendo la strada a forme di consumo sempre più personalizzate.¹⁹

La diffusione di Internet accelera ulteriormente questo processo, perché l'accesso ai contenuti online modifica radicalmente le aspettative delle audience, abituandole alla disponibilità immediata delle informazioni e alla possibilità di scegliere autonomamente cosa vedere, quando vederlo e attraverso quale dispositivo. Il modello della programmazione lineare, fondato sulla scarsità dell'offerta e sul controllo dei tempi di distribuzione, si confronta così con una cultura digitale orientata al "*tempo reale*", alla flessibilità e alla personalizzazione.

In questo contesto emerge una progressiva trasformazione del rapporto tra utenti e media. Gli spettatori non accettano più passivamente i percorsi di visione definiti dai broadcaster, ma sviluppano pratiche di consumo più autonome e selettive. La possibilità di interrompere, recuperare, condividere e rivedere i contenuti contribuisce a ridefinire profondamente l'esperienza audiovisiva. Come sottolinea Jenkins, la convergenza tra media tradizionali e tecnologie digitali favorisce la nascita di audience sempre più attive e coinvolte nei processi di circolazione dei contenuti.²⁰

¹⁹ Lotz, Amanda D., op.cit.

²⁰ Jenkins Henry, op. cit.

Ma la crisi del modello lineare non implica la scomparsa del flusso: ciò che cambia è il soggetto che lo organizza. Nella televisione tradizionale il flusso era costruito attraverso il palinsesto e imposto dall'emittente; nell'ambiente digitale esso tende progressivamente a essere influenzato dalle scelte degli utenti e dalle architetture tecnologiche delle piattaforme. Il controllo non viene eliminato, ma redistribuito tra diversi attori.

Un ruolo decisivo in questa trasformazione è svolto dai servizi di *streaming on demand*, che introducono una logica basata sull'accesso permanente a vasti cataloghi di contenuti. Lo spettatore può costruire autonomamente il proprio percorso di visione, scegliendo tempi, modalità e sequenze di fruizione. La centralità del palinsesto lascia così spazio a modelli più flessibili, nei quali il consumo audiovisivo appare sempre meno vincolato a una programmazione prestabilita.

Dal punto di vista della serialità, queste trasformazioni producono conseguenze significative. La scansione settimanale degli episodi, tipica della televisione tradizionale, viene progressivamente affiancata da nuove modalità di distribuzione che consentono la visione consecutiva di più episodi e la gestione autonoma dei tempi di consumo. La serialità continua a svolgere una funzione di fidelizzazione delle audience, ma si adatta a contesti caratterizzati da una crescente libertà di scelta e da una maggiore disponibilità dei contenuti.

La crisi del modello lineare rappresenta dunque una fase di transizione fondamentale nella storia dei media audiovisivi. Essa segna il progressivo superamento del monopolio esercitato dal palinsesto sulla costruzione dell'esperienza di visione e prepara il terreno all'emergere di nuove forme di organizzazione del flusso. Comprendere questa trasformazione è essenziale per analizzare il passaggio successivo, nel quale la libertà di scelta degli utenti si intreccia con i sistemi di raccomandazione e con le logiche algoritmiche che caratterizzano le piattaforme digitali contemporanee.

2.2.4. User-controlled flow e agency dello spettatore

La progressiva crisi del modello televisivo lineare favorisce l'emergere di una nuova configurazione del consumo audiovisivo, nella quale gli spettatori acquisiscono livelli crescenti di autonomia nella gestione della propria esperienza mediale. Se il *producer-controlled flow* era fondato sul controllo esercitato dal broadcaster attraverso il palinsesto, le trasformazioni tecnologiche e culturali degli

ultimi decenni aprono la strada a forme di fruizione caratterizzate da una maggiore capacità decisionale da parte degli utenti.

Questa evoluzione può essere interpretata come il passaggio verso un *user-controlled flow*, ossia una configurazione nella quale il flusso audiovisivo viene costruito direttamente dagli spettatori attraverso le proprie scelte di consumo. L'affermazione delle tecnologie digitali consente infatti agli utenti di selezionare i contenuti, interrompere la visione, recuperare programmi già trasmessi e costruire percorsi personalizzati che non dipendono più esclusivamente dalle decisioni dei broadcaster.

In questo contesto assume particolare importanza il concetto di *agency*, inteso come la capacità degli individui di agire attivamente all'interno dell'ambiente mediale e di influenzare la propria esperienza di fruizione. L'utente non viene più concepito come un soggetto passivo che riceve contenuti organizzati da altri, ma come un attore che partecipa alla costruzione del proprio percorso di consumo attraverso una serie di scelte e preferenze personali.

La diffusione delle *piattaforme on demand* contribuisce ulteriormente a rafforzare questa percezione di controllo. Servizi di streaming e archivi digitali mettono a disposizione vasti cataloghi di contenuti accessibili in qualsiasi momento, favorendo pratiche di consumo sempre più individualizzate. Gli utenti possono decidere cosa guardare, quando guardarlo e con quale ritmo procedere nella visione, svincolandosi dai tempi imposti dalla programmazione tradizionale.

Anche la serialità audiovisiva viene profondamente influenzata da questa trasformazione. Nella televisione generalista il rapporto tra spettatore e serie era regolato dal calendario della programmazione, nell'ambiente digitale il pubblico acquisisce invece una maggiore autonomia nella gestione della visione. È possibile recuperare episodi precedenti, interrompere e riprendere la fruizione o scegliere di consumare più episodi consecutivamente. La temporalità della serialità diventa quindi più flessibile e adattabile alle esigenze individuali.

L'idea di un controllo totale da parte dell'utente è stata tuttavia progressivamente messa in discussione. Se da un lato le piattaforme ampliano effettivamente le possibilità di scelta, dall'altro esse introducono nuove forme di mediazione che influenzano la visibilità dei contenuti e orientano i comportamenti degli utenti. La libertà di scelta non si esercita infatti in uno spazio neutrale, ma

all'interno di ambienti progettati attraverso interfacce, sistemi di raccomandazione e logiche di piattaforma.

Come osservano van Dijck, Poell e de Waal, le piattaforme digitali non si limitano a offrire strumenti di accesso ai contenuti, ma organizzano attivamente le modalità attraverso cui tali contenuti vengono scoperti, selezionati e consumati.²¹

L'autonomia dell'utente risulta quindi intrecciata a processi di mediazione tecnologica che operano spesso in modo invisibile. E questo elemento appare particolarmente evidente nel caso di YouTube: sebbene gli utenti possano scegliere liberamente quali video guardare, le loro decisioni si sviluppano all'interno di un ambiente fortemente strutturato da suggerimenti, classifiche, homepage personalizzate e raccomandazioni automatiche. Il flusso audiovisivo non è più imposto dal palinsesto televisivo, ma nemmeno completamente determinato dagli utenti stessi. Esso emerge piuttosto dall'interazione continua tra comportamenti individuali e infrastrutture algoritmiche.

La nozione di *user-controlled flow* rappresenta dunque una fase importante nell'evoluzione delle pratiche di consumo audiovisivo, poiché evidenzia il crescente ruolo delle audience nella costruzione dell'esperienza mediale. Tuttavia, essa non è sufficiente per descrivere il funzionamento delle piattaforme contemporanee. Per comprendere pienamente ambienti come YouTube è necessario analizzare il ruolo svolto dagli **algoritmi** e dai sistemi di raccomandazione, che contribuiscono a organizzare il flusso dei contenuti in maniera sempre più personalizzata e dinamica. È proprio questa trasformazione che conduce al concetto di *algorithmic flow*, oggetto dei paragrafi successivi.

2.2.5. Streaming e logica della libreria

L'affermazione delle piattaforme di streaming rappresenta una delle trasformazioni più significative nella storia recente dei media audiovisivi. Se la televisione tradizionale era organizzata intorno al palinsesto e alla programmazione lineare, i servizi di streaming introducono una logica profondamente diversa, fondata sulla disponibilità permanente dei contenuti e sulla possibilità per gli utenti di accedervi in qualsiasi momento.

La caratteristica centrale di questo modello è la sostituzione del palinsesto con quella che diversi studiosi hanno definito una **logica della libreria** (*library model*). Invece di essere distribuiti

²¹ van Dijck, José, Poell, Thomas e de Waal, Martijn, op. cit.

secondo una sequenza temporale stabilita dall'emittente, i contenuti vengono raccolti all'interno di grandi cataloghi digitali accessibili *on demand*. Lo spettatore non è più costretto ad adattarsi agli orari della programmazione, ma può selezionare autonomamente cosa vedere, quando vederlo e con quale ritmo procedere nella fruizione.

Come osserva Amanda Lotz, la televisione post-network si caratterizza proprio per il progressivo indebolimento del palinsesto come principio organizzatore dell'esperienza audiovisiva. La disponibilità permanente dei contenuti modifica radicalmente il rapporto tra audience e media, favorendo pratiche di consumo più individualizzate e flessibili. L'utente assume un ruolo sempre più attivo nella costruzione del proprio percorso di visione, mentre la temporalità della fruizione si sgancia dai vincoli imposti dalla programmazione tradizionale.²²

L'emergere delle piattaforme OTT consolida poi ulteriormente questo paradigma. L'esperienza di visione viene costruita intorno all'idea dell'accesso illimitato a un archivio audiovisivo sempre disponibile, nel quale il contenuto è teoricamente accessibile in qualsiasi momento e da qualsiasi dispositivo connesso alla rete.

Questo cambiamento produce effetti significativi anche sulla serialità. Nella televisione lineare, la distribuzione degli episodi seguiva generalmente una scansione settimanale che favoriva l'attesa e la fidelizzazione nel tempo. Lo streaming introduce invece nuove modalità di fruizione, tra cui il fenomeno del *binge watching*, ovvero la visione consecutiva di più episodi o intere stagioni in un'unica sessione.

Come evidenzia Mareike Jenner, il *binge watching* modifica profondamente il rapporto tra spettatore e serialità, comprimendo i tempi dell'attesa e trasformando l'esperienza narrativa in una pratica più intensa e continuativa.²³

La logica della libreria contribuisce inoltre a ridefinire il concetto stesso di accessibilità. I contenuti non sono più percepiti come eventi collocati in uno specifico momento temporale, ma come risorse costantemente disponibili all'interno di un archivio digitale. In questo senso, il valore del catalogo diventa uno degli elementi centrali della competizione tra piattaforme, che investono nella costruzione di librerie sempre più ampie e diversificate per attrarre e mantenere gli utenti.

²² Lotz, Amanda D., op.cit.

²³ Jenner, Mareike, *Netflix and the Re-Invention of Television*, Cambridge, Anglia Ruskin University, 2018.

Tuttavia, l'apparente libertà offerta dalla logica della libreria non elimina completamente le forme di mediazione che caratterizzano il consumo audiovisivo. Al contrario, l'enorme quantità di contenuti disponibili genera un nuovo problema: la difficoltà di orientarsi all'interno di cataloghi sempre più vasti. Come osservano van Dijck, Poell e de Waal, l'abbondanza informativa rende necessarie nuove modalità di selezione e organizzazione dei contenuti, affidando un ruolo crescente agli algoritmi di raccomandazione.²⁴

In altre parole, la transizione dal palinsesto alla libreria non comporta la scomparsa del flusso, ma la sua riconfigurazione. Se nella televisione tradizionale il percorso di visione era costruito dal broadcaster attraverso il palinsesto, nell'ambiente dello streaming esso tende progressivamente a essere guidato da interfacce digitali, sistemi di raccomandazione e suggerimenti personalizzati. L'utente appare più libero nelle proprie scelte, ma tali scelte continuano a svilupparsi all'interno di ambienti progettati per orientare l'attenzione e facilitare la scoperta dei contenuti.

Questa trasformazione risulta particolarmente importante per comprendere il funzionamento di YouTube. Pur condividendo con le piattaforme OTT alcuni elementi tipici dello streaming e dell'accesso on demand, YouTube si distingue per la centralità dei propri sistemi di raccomandazione e per il ruolo ancora più pervasivo svolto dagli algoritmi nella costruzione dell'esperienza di visione. È proprio questa evoluzione che conduce al concetto di **algorithmic flow**, nel quale il flusso audiovisivo non è più organizzato né dal palinsesto né esclusivamente dall'utente, ma emerge dall'interazione continua tra dati, piattaforme e sistemi algoritmici.

2.2.6. Algoritmi, visibilità e raccomandazione

L'affermazione delle piattaforme digitali ha modificato profondamente le modalità attraverso cui i contenuti audiovisivi vengono distribuiti, scoperti e consumati. Se nella televisione tradizionale la visibilità era organizzata principalmente attraverso il palinsesto e le scelte editoriali dei broadcaster, nell'ambiente digitale tale funzione viene progressivamente affidata a sistemi algoritmici che selezionano, ordinano e raccomandano contenuti sulla base dei dati generati dagli utenti.

²⁴ van Dijck, José, Poell, Thomas e de Waal, Martijn, op. cit.

Gli algoritmi di raccomandazione costituiscono oggi uno degli elementi centrali del funzionamento delle piattaforme. Come osserva **Gillespie**, essi non operano semplicemente come strumenti neutri, ma svolgono una funzione culturale e politica, influenzando ciò che gli utenti vedono, scoprono e considerano rilevante: gli algoritmi agiscono come nuovi **gatekeeper**, assumendo un ruolo che in passato apparteneva prevalentemente a editori, programmatori televisivi e direttori di rete.²⁵

La crescente quantità di contenuti disponibili online rende oggi impossibile per gli utenti esplorare autonomamente l'intera offerta audiovisiva, portandoci di quella che Chris Anderson ha definito *l'economia dell'abbondanza*.²⁶

Le piattaforme rispondono a questa condizione attraverso sistemi automatizzati che analizzano enormi quantità di dati relativi ai comportamenti degli utenti, tra cui cronologia di visione, tempo di permanenza, ricerche effettuate, interazioni sociali e preferenze espresse. Sulla base di tali informazioni vengono costruiti percorsi di navigazione personalizzati che orientano la scoperta dei contenuti.

Nel caso di YouTube, il sistema di raccomandazione rappresenta uno degli elementi fondamentali dell'esperienza di utilizzo della piattaforma. La homepage personalizzata, i video suggeriti nella barra laterale, l'autoplay e i risultati delle ricerche contribuiscono a costruire un ambiente nel quale la visibilità dei contenuti dipende in larga misura dall'interazione tra utenti e algoritmi. La scoperta di nuovi video avviene sempre meno attraverso una ricerca diretta e sempre più attraverso processi di raccomandazione automatizzata.

Questa trasformazione implica una ridefinizione del concetto stesso di visibilità. Nei media tradizionali, la presenza di un contenuto all'interno del palinsesto garantiva una certa esposizione potenziale al pubblico. Nelle piattaforme digitali, invece, la visibilità diventa una risorsa distribuita in maniera differenziale e dinamica. Alcuni contenuti vengono amplificati e raccomandati a milioni di utenti, mentre altri rimangono sostanzialmente invisibili nonostante siano tecnicamente disponibili sulla piattaforma.

Come evidenziano van Dijck, Poell e de Waal, le piattaforme digitali non si limitano a facilitare l'accesso ai contenuti, ma organizzano attivamente le modalità attraverso cui essi vengono ordinati

²⁵ Gillespie, Tarleton, Boczkowski, Pablo J. e Foot, Kirsten A., op. cit.

²⁶ Anderson, Chris, *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*, New York, Hyperion, 2006.

e gerarchizzati. Gli algoritmi contribuiscono quindi alla costruzione di vere e proprie **gerarchie culturali**, influenzando quali contenuti acquisiscono rilevanza pubblica e quali invece restano marginali.²⁷

Da questo punto di vista, la visibilità non può essere considerata una semplice conseguenza della qualità intrinseca dei contenuti. Essa emerge piuttosto dall'interazione tra caratteristiche del contenuto, comportamenti degli utenti e logiche algoritmiche della piattaforma. Il successo di un video dipende non soltanto dal suo valore narrativo o tecnico, ma anche dalla capacità di generare engagement, tempo di permanenza e interazioni che possano essere interpretate positivamente dagli algoritmi.

Questa dinamica assume particolare rilevanza nel caso delle *webserie* animate distribuite su YouTube, produzioni che non raggiungono milioni di spettatori solo grazie alle proprie qualità artistiche, ma anche attraverso processi di diffusione nei quali i sistemi di raccomandazione svolgono un ruolo decisivo.

La capacità di generare visualizzazioni iniziali elevate, commenti, condivisioni e attività partecipative contribuisce ad aumentare la probabilità che tali contenuti vengano ulteriormente raccomandati dalla piattaforma.

Il rapporto tra algoritmi e audience assume quindi una natura circolare. Le interazioni degli utenti influenzano le decisioni dei sistemi di raccomandazione, mentre le raccomandazioni algoritmiche influenzano a loro volta le pratiche di consumo delle audience. Si crea così un processo continuo di reciproca alimentazione nel quale visibilità, partecipazione e diffusione risultano strettamente intrecciate.

Alla luce di queste considerazioni, la raccomandazione algoritmica non può essere interpretata come un semplice strumento tecnico di organizzazione dell'informazione. Essa rappresenta una delle principali infrastrutture culturali dell'ecosistema digitale contemporaneo, capace di influenzare la circolazione dei contenuti, la formazione delle audience e la costruzione del valore culturale. Comprendere il funzionamento di tali meccanismi risulta pertanto essenziale per analizzare il successo delle *webserie* animate su YouTube e per interpretare le nuove forme di serialità che emergono all'interno delle piattaforme digitali.

²⁷ van Dijck, José, Poell, Thomas e de Waal, Martijn, op. cit.

2.2.7. Algorithmic flow e datafication

Se il concetto di *flow* elaborato da Raymond Williams descriveva la televisione come una sequenza continua di contenuti organizzata dal broadcaster attraverso il palinsesto, l'ambiente delle piattaforme digitali impone una ridefinizione di tale modello. La crescente centralità degli algoritmi nella selezione, organizzazione e distribuzione dei contenuti audiovisivi ha infatti modificato profondamente le modalità attraverso cui il flusso viene costruito e sperimentato dagli utenti.

Diversi studiosi hanno osservato come il flusso non sia scomparso con l'avvento del digitale, ma abbia assunto una nuova configurazione. In particolare, occupandosi di governance algoritmica, Tania Bucher ha evidenziato come le piattaforme contemporanee organizzino l'esperienza di navigazione attraverso sistemi automatizzati che operano sulla base dei dati prodotti dagli utenti. In questo contesto emerge il concetto di *algorithmic flow*, ovvero un flusso audiovisivo generato dall'interazione tra comportamenti degli utenti, raccolta dati e sistemi di raccomandazione algoritmica.²⁸

A differenza del *producer-controlled flow* della televisione tradizionale e del *user-controlled flow* tipico delle prime forme di consumo on demand, l'*algorithmic flow* si configura come un modello ibrido. Il percorso di visione non è determinato esclusivamente né dall'emittente né dallo spettatore, ma viene continuamente negoziato attraverso processi automatizzati che selezionano e suggeriscono contenuti in tempo reale. Gli algoritmi osservano le preferenze degli utenti, ne registrano le interazioni e utilizzano tali informazioni per costruire percorsi di consumo personalizzati.

In questo senso, il flusso diventa sempre meno una struttura predefinita e sempre più un processo dinamico che si adatta costantemente ai comportamenti individuali. Ogni utente sperimenta una sequenza di contenuti differente, generata sulla base della propria cronologia di navigazione, delle visualizzazioni precedenti, del tempo di permanenza sui video, delle interazioni effettuate e di molte altre variabili elaborate dalla piattaforma.

Gli algoritmi non devono più quindi essere considerati semplici strumenti tecnici, ma veri e propri attori culturali capaci di influenzare la circolazione dell'informazione e la costruzione della

²⁸ Bucher, Taina, *If ... Then: Algorithmic Power and Politics*, Oxford, Oxford University Press, 2018.

visibilità. Essi contribuiscono a determinare quali contenuti raggiungano le audience, quali restino marginali e quali percorsi di consumo risultino maggiormente probabili. Il flusso audiovisivo contemporaneo diventa quindi il risultato di una continua interazione tra infrastrutture tecnologiche e pratiche sociali.

Questo processo può essere ulteriormente compreso attraverso il concetto di *datafication*, utilizzato per descrivere forme di distribuzione dei contenuti basate sulla raccolta e sull'elaborazione dei dati generati dagli utenti.

Nella logica della *datafication*, i dati non rappresentano semplicemente una conseguenza della fruizione, ma diventano la materia prima attraverso cui il sistema organizza l'esperienza audiovisiva. Ogni visualizzazione, ricerca, commento, like o condivisione produce informazioni che alimentano i processi di raccomandazione e contribuiscono alla costruzione del flusso successivo.²⁹

L'*algorithmic flow* si fonda quindi su un meccanismo di retroazione continua. Gli utenti influenzano gli algoritmi attraverso i propri comportamenti, mentre gli algoritmi influenzano a loro volta i comportamenti degli utenti attraverso le raccomandazioni che propongono. Si crea così una relazione circolare nella quale produzione culturale, consumo e distribuzione risultano strettamente interconnessi.

YouTube rappresenta uno degli esempi più significativi di questa trasformazione. La *homepage* personalizzata, i suggerimenti automatici, l'autoplay e i video correlati costituiscono elementi centrali nella costruzione dell'esperienza di visione. Molti contenuti vengono scoperti non attraverso una ricerca intenzionale, ma attraverso percorsi algoritmici che guidano l'utente da un video all'altro. In questo modo, il flusso audiovisivo non si interrompe con la fine di un contenuto, ma tende a proseguire continuamente attraverso nuove raccomandazioni.

Le implicazioni di questo modello risultano particolarmente rilevanti per la serialità audiovisiva. Le *webserie* animate distribuite su YouTube, come abbiamo più volte rimarcato, non dipendono soltanto dalla qualità narrativa o dalla notorietà dei loro autori, ma anche dalla capacità di inserirsi efficacemente nei circuiti della raccomandazione algoritmica.

²⁹ van Dijck, José, *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*, Oxford, Oxford University Press, 2016.

Episodi successivi, clip derivate, contenuti correlati, reaction video e produzioni dei fandom contribuiscono a mantenere attivo il flusso e ad aumentare la probabilità che le opere vengano ulteriormente suggerite ad altri utenti.

Nel caso quindi di *The Amazing Digital Circus*, così come di *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage*, il successo non può essere compreso esclusivamente come risultato di scelte creative o produttive. Esso emerge dall'interazione tra contenuti, piattaforma, algoritmi e audience all'interno di un ecosistema caratterizzato da flussi personalizzati e continuamente riorganizzati.

La serialità contemporanea si sviluppa quindi in un ambiente nel quale il flusso non è più programmato dal broadcaster, ma generato attraverso processi computazionali che ridefiniscono costantemente le condizioni della visibilità e della partecipazione.

In questa prospettiva, l'*algorithmic flow* rappresenta una delle chiavi interpretative fondamentali per comprendere le forme della serialità audiovisiva nell'era delle piattaforme.

2.2.8. YouTube e lo “staccato flow”

Se la televisione tradizionale si caratterizzava per un flusso continuo organizzato dal palinsesto e le piattaforme di streaming hanno introdotto una logica fondata sulla disponibilità permanente dei contenuti, YouTube presenta una configurazione ancora diversa.

L'esperienza di navigazione sulla piattaforma non si sviluppa infatti attraverso una sequenza lineare e coerente di programmi, ma attraverso una successione frammentata di contenuti eterogenei collegati da sistemi di raccomandazione algoritmica. Per descrivere questa particolare configurazione utilizzeremo l'espressione **staccato flow** coniata da van Dijck.³⁰

«È un flusso sincopato (lo «staccato flow», appunto) fatto di video “skippati” dopo un tempo relativamente breve, di brevi pubblicità anch'esse skippate, di click sulla lista dei video proposti» spiegano Alberto Marinelli ed Ellenrose Firth.³¹

³⁰ van Dijck, José, “YouTube beyond technology and cultural form” in de Valck, Marijke e Teurlings, Jan, *After the break: Television theory today* (pp. 147–159), Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013.

³¹ Marinelli, Alberto e Firth, Ellenrose, “Datacasting. L'esperienza del flusso algoritmico nell'ecosistema delle streaming platform e in TikTok”, pubblicato in *Sociologia della Comunicazione*, Fascicolo 67, Gennaio 2025, pp. 20–42, Franco Angeli, Milano, 2025.

Ma l'espressione richiama anche il termine musicale *staccato*, utilizzato per indicare una successione di note separate e discontinue: analogamente, il flusso che caratterizza YouTube non si fonda sulla continuità narrativa o sulla programmazione lineare tipica della televisione, ma su una successione di contenuti autonomi che vengono continuamente accostati e ricombinati dagli algoritmi della piattaforma. Il passaggio da un video all'altro avviene spesso senza che vi sia una relazione diretta tra i contenuti, generando percorsi di visione potenzialmente imprevedibili.

A differenza del palinsesto televisivo, che costruisce una continuità programmata tra contenuti differenti, YouTube organizza il flusso attraverso logiche di raccomandazione personalizzata. La coerenza dell'esperienza non deriva dalla natura dei contenuti, ma dal profilo dell'utente e dai dati raccolti durante la navigazione.

Ogni visualizzazione contribuisce a ridefinire il percorso successivo, producendo un flusso che si modifica costantemente in funzione delle interazioni individuali.

Questo meccanismo determina una particolare forma di continuità. I contenuti possono essere estremamente diversi tra loro per genere, formato o durata, ma vengono comunque percepiti come parte di un'unica esperienza di navigazione.

Un utente può passare da una *webserie* animata a un'intervista, da una recensione a un contenuto prodotto dai fan, senza mai abbandonare il flusso complessivo della piattaforma. La continuità non è più costruita dal contenuto stesso, bensì dall'infrastruttura che organizza la visione.

Nel caso delle *webserie* animate, questa caratteristica assume una particolare rilevanza. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* o *Alien Stage* non vengono fruite esclusivamente attraverso gli episodi ufficiali, ma all'interno di un ecosistema molto più ampio composto da trailer, clip, reaction, analisi, meme, fan art, video musicali e contenuti realizzati dalle community.

L'esperienza dello spettatore si sviluppa quindi attraverso una molteplicità di materiali che contribuiscono ad ampliare e prolungare il rapporto con l'opera.

Lo *staccato flow* ne favorisce inoltre la circolazione *cross-platform* dei contenuti. Le audience scoprono frequentemente nuove serie attraverso altri canali per poi riapprodare su YouTube, oppure compiono il percorso inverso dopo la visione.

La serialità non si esaurisce più all'interno di un singolo spazio mediale, ma si distribuisce attraverso una rete di piattaforme interconnesse che contribuiscono alla costruzione della visibilità e dell'*engagement*.

Da questo punto di vista, il flusso di YouTube appare meno stabile e prevedibile rispetto a quello televisivo, ma al tempo stesso più flessibile e adattabile ai comportamenti delle audience dei tempi di oggi.

La frammentazione dei contenuti non comporta necessariamente una perdita di continuità; al contrario, la piattaforma costruisce nuove forme di connessione basate sulla personalizzazione, sulla partecipazione e sulla continua rielaborazione dei contenuti da parte degli utenti.

Lo *staccato flow* rappresenta quindi una delle caratteristiche distintive dell'esperienza audiovisiva contemporanea su YouTube. Esso mostra come il concetto di flusso elaborato da Williams non sia stato superato, ma profondamente trasformato.

La continuità non viene più garantita dal palinsesto o dalla programmazione, bensì da un'infrastruttura algoritmica che collega contenuti, utenti e pratiche partecipative all'interno di un ecosistema dinamico e in costante evoluzione.

YouTube rappresenta una delle espressioni più avanzate di questo modello. La homepage personalizzata, i video suggeriti, l'autoplay e le logiche di ranking costruiscono un ambiente nel quale ogni utente sperimenta un flusso differente, generato dinamicamente sulla base delle proprie interazioni.

La continuità dell'esperienza non è più garantita dal palinsesto, ma dall'infrastruttura computazionale che collega contenuti, dati e audience.

Questa trasformazione produce conseguenze significative anche per la serialità audiovisiva. Le *webserie* non si sviluppano più esclusivamente attraverso una sequenza ordinata di episodi distribuiti nel tempo, ma all'interno di ecosistemi caratterizzati da contenuti derivati, pratiche partecipative, raccomandazioni algoritmiche e circolazione *cross-platform*.

La serialità tende così ad assumere una forma sempre più relazionale, distribuita e dinamica che non rappresenta semplicemente un cambiamento tecnologico, ma una trasformazione più profonda delle logiche attraverso cui viene organizzata la produzione culturale contemporanea.

2.3. La trasformazione della serialità audiovisiva

2.3.1. Serialità audiovisiva: struttura, tempo, fidelizzazione

Prima di analizzare le forme della serialità che si sviluppano all'interno delle piattaforme, è necessario comprendere le caratteristiche che hanno storicamente definito la serialità televisiva. A partire dalla sua invenzione nel 1925, per gran parte del Novecento la TV ha rappresentato il principale ambiente di sviluppo delle narrazioni seriali, contribuendo a consolidare modelli produttivi, pratiche di consumo e strategie di fidelizzazione che hanno influenzato profondamente l'intero sistema audiovisivo contemporaneo.

La serialità può essere definita come una modalità di organizzazione narrativa fondata sulla distribuzione di una storia attraverso una pluralità di episodi collegati tra loro da differenti livelli di continuità. A differenza dell'opera autoconclusiva, la serialità costruisce il proprio significato attraverso la reiterazione, la progressione narrativa e il ritorno periodico dello spettatore. Come osserva Umberto Eco, la ripetizione non rappresenta semplicemente una caratteristica formale della cultura seriale, ma costituisce uno dei principali meccanismi attraverso cui le audience sviluppano familiarità e coinvolgimento nei confronti dei personaggi, degli ambienti narrativi e delle situazioni rappresentate.³²

Nel contesto televisivo, la serialità assume una funzione strettamente connessa alle esigenze del broadcasting. La distribuzione periodica degli episodi permette infatti alle emittenti di costruire relazioni durature con il pubblico, favorendo la continuità della visione e la stabilità degli ascolti. La serialità non risponde esclusivamente a esigenze narrative, ma svolge una funzione economica e industriale, poiché consente di trasformare l'attenzione degli spettatori in un'abitudine regolare e prevedibile.

Uno degli elementi fondamentali della serialità televisiva è proprio il rapporto con il tempo. La programmazione lineare impone una scansione temporale definita, all'interno della quale gli episodi vengono distribuiti secondo una periodicità generalmente settimanale. Lo spettatore non può modificare significativamente tale calendario e deve adattare le proprie pratiche di fruizione ai tempi stabiliti dall'emittente. Come evidenzia Jason Mittell, la serialità televisiva tradizionale

³² Eco, Umberto, "L'innovazione nel seriale" (1976), pubblicato in Eco, Umberto, *Sugli specchi e altri saggi*, Milano, Bompiani, 1985.

costruisce il proprio valore anche attraverso l'attesa, trasformando l'intervallo tra un episodio e l'altro in una componente essenziale dell'esperienza narrativa.³³

L'attesa produce aspettative, discussioni e processi interpretativi che contribuiscono a rafforzare il coinvolgimento delle audience. In questo senso, la serialità televisiva non si sviluppa esclusivamente durante la visione degli episodi, ma continua a vivere negli intervalli che separano una trasmissione dalla successiva. La temporalità dilatata della serializzazione favorisce così la costruzione di comunità interpretative che discutono, commentano e anticipano gli sviluppi futuri della narrazione.

Un ruolo centrale è svolto dai meccanismi di fidelizzazione. Attraverso strategie narrative come il *cliffhanger*, la *suspense* e l'introduzione di archi narrativi di lunga durata, le serie televisive incentivano il ritorno periodico dello spettatore. Ogni episodio tende a concludersi lasciando aperte questioni narrative che troveranno risposta nelle puntate successive, alimentando il desiderio di continuare la visione attraverso un meccanismo che collega la struttura narrativa alle esigenze economiche del sistema televisivo, favorendo la permanenza delle audience all'interno del flusso programmato dal broadcaster.

Come osserva Mittell, la serialità contemporanea ha progressivamente sviluppato forme narrative sempre più articolate, caratterizzate da universi diegetici complessi, personaggi stratificati e archi narrativi estesi nel tempo. Tuttavia, anche nelle sue forme più sofisticate, la serialità televisiva continua a mantenere un forte legame con la logica temporale del broadcasting e con la necessità di costruire relazioni stabili e durature con il pubblico.³⁴

Da questa prospettiva, la serialità televisiva può essere interpretata come una tecnologia culturale della fidelizzazione. Attraverso la ripetizione, la periodicità e la continuità narrativa, essa organizza il rapporto tra media e audience, trasformando la visione in una pratica ricorrente inserita nelle routine quotidiane degli spettatori.

Il successo delle serie televisive può quindi non dipendere dalla qualità delle storie raccontate, ma dalla loro capacità di costruire abitudini di consumo e forme di coinvolgimento nel lungo periodo.

³³ Mittell, Jason, op. cit.

³⁴ Mittell, Jason, op. cit.

Comprendere queste caratteristiche è fondamentale per analizzare le trasformazioni che interesseranno successivamente la serialità nell'ambiente digitale. Molti degli elementi che definiscono le *webserie* contemporanee —continuità narrativa, costruzione di fandom, coinvolgimento delle audience e fidelizzazione— derivano infatti dalla tradizione televisiva, pur venendo profondamente riconfigurati dalle logiche delle piattaforme digitali. In relazione alle domande di ricerca della presente ricerca, la serialità televisiva costituisce quindi il punto di partenza teorico necessario per comprendere come YouTube e gli ecosistemi algoritmici abbiano progressivamente trasformato le modalità di produzione, distribuzione e consumo delle narrazioni seriali contemporanee, arrivando a produrre una nuova forma di discontinuità nell'esperienza della televisione broadcast: *«media sharing platforms have caused a new disruption in the experience of broadcast television, entering the scene and providing new alternatives to ordinary programming»* sostiene Uricchio.³⁵

2.3.2. Serialità e palinsesto

Per comprendere pienamente le trasformazioni che interessano oggi la serialità audiovisiva sulle piattaforme digitali, è necessario analizzare il rapporto storicamente esistente tra serialità e palinsesto televisivo. Per gran parte della storia della televisione, infatti, la serializzazione non ha rappresentato soltanto una modalità narrativa, ma anche uno strumento fondamentale attraverso cui le emittenti organizzavano il tempo della fruizione e costruivano relazioni durature con le proprie audience.

Nella televisione broadcast, il palinsesto costituisce il principale dispositivo di organizzazione dell'offerta audiovisiva. Attraverso la programmazione, le emittenti stabiliscono quando e con quale frequenza i contenuti debbano essere distribuiti, determinando il ritmo della fruizione e influenzando direttamente le pratiche di consumo degli spettatori. La serialità si inserisce perfettamente all'interno di questa logica, poiché consente di scandire il rapporto tra pubblico e contenuto attraverso appuntamenti regolari e prevedibili.

Come osserva Williams, il palinsesto non deve essere interpretato come una semplice successione di programmi, ma come una struttura complessiva capace di organizzare il flusso televisivo. Le serie televisive svolgono un ruolo centrale in questo processo, poiché favoriscono la continuità della

³⁵ Uricchio, William, "Television's Next Generation: Technology/Interface Culture/Flow", pubblicato in Olsson, Jan e Spigel, Lynn, *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*, Durham, Duke University Press, 2004.

visione e contribuiscono a mantenere gli spettatori all'interno del flusso programmato. Ogni episodio diventa quindi parte di una strategia più ampia volta a costruire fedeltà e continuità nel tempo.³⁶

La distribuzione periodica degli episodi rappresenta uno degli elementi più caratteristici della serialità televisiva tradizionale. La cadenza settimanale, tipica di gran parte delle produzioni seriali, non risponde esclusivamente a esigenze organizzative, ma produce specifici effetti culturali e narrativi. L'intervallo tra un episodio e l'altro genera attesa, favorisce la discussione tra gli spettatori e alimenta processi di interpretazione e anticipazione che contribuiscono ad accrescere il coinvolgimento nei confronti della serie.

In questo senso, la serialità televisiva può essere interpretata come una forma di gestione dell'attenzione. Attraverso la distribuzione diluita nel tempo, il palinsesto trasforma la visione in un'abitudine ricorrente, inserendo il consumo mediale all'interno delle routine quotidiane e settimanali degli individui. Anche nel caso televisivo, la "fedeltà" dello spettatore non viene costruita soltanto attraverso la qualità della narrazione, ma anche mediante la regolarità dell'appuntamento televisivo.

Un ruolo particolarmente importante è dunque svolto dai meccanismi narrativi che favoriscono il ritorno periodico delle audience. Come abbiamo già accennato, *cliffhanger*, archi narrativi incompleti, misteri irrisolti e sviluppi progressivi della trama contribuiscono a mantenere vivo l'interesse degli spettatori tra un episodio e l'altro. Tali strategie assumono una funzione ancora più centrale nelle forme più complesse della serialità contemporanea, dove la continuità narrativa diventa un elemento essenziale dell'esperienza di visione.³⁷

La relazione tra serialità e palinsesto risulta inoltre strettamente collegata alle logiche economiche della televisione commerciale. Le audience fidelizzate garantiscono stabilità negli ascolti e consentono alle emittenti di valorizzare economicamente gli spazi pubblicitari associati ai programmi. La serialità diventa quindi una risorsa strategica non soltanto dal punto di vista culturale, ma anche sotto il profilo industriale ed economico.

³⁶ Williams, Raymond, op. cit.

³⁷ Mittell, Jason, op. cit.

Come sottolineava Milly Buonanno, la fiction seriale rappresenta una delle forme più efficaci attraverso cui la televisione costruisce continuità, appartenenza e familiarità. La reiterazione di personaggi, ambientazioni e universi narrativi favorisce la creazione di un rapporto affettivo tra pubblico e contenuto, rafforzando i meccanismi di fidelizzazione che sostengono il modello televisivo tradizionale.³⁸

Lo storico legame tra serialità e palinsesto inizia tuttavia a entrare in crisi con la diffusione delle tecnologie digitali e delle piattaforme di distribuzione online. La possibilità di accedere ai contenuti in qualsiasi momento, di recuperare episodi già trasmessi e di gestire autonomamente i tempi della visione riduce progressivamente il ruolo della programmazione come principale dispositivo di organizzazione della serialità.

Certo le logiche della fidelizzazione non scompaiono, ma vengono progressivamente riconfigurate all'interno di ambienti caratterizzati da maggiore flessibilità, personalizzazione e accessibilità, fino a raggiungere una fase in cui il ruolo attivo dell'utente diventa un elemento centrale del processo stesso, tanto da arrivare al concetto di *personcasting* proposto da Lotz per indicare una modalità di fruizione personalizzata nella quale l'utente costruisce autonomamente il proprio palinsesto individuale.³⁹

Se nella televisione tradizionale la continuità era garantita dalla programmazione e dal controllo esercitato dai broadcaster, nell'ambiente delle piattaforme digitali essa tende a essere costruita attraverso meccanismi differenti, legati agli algoritmi di raccomandazione, alle pratiche partecipative delle audience e alla circolazione dei contenuti attraverso ecosistemi mediali sempre più interconnessi. Sarà proprio questa trasformazione a costituire il tema centrale dei paragrafi successivi.

2.3.3. Serialità nello streaming

L'affermazione delle piattaforme di streaming ha introdotto una trasformazione profonda nelle modalità di produzione, distribuzione e consumo della serialità audiovisiva. Se la televisione tradizionale aveva costruito la propria organizzazione narrativa intorno al palinsesto e alla programmazione lineare, lo streaming ha progressivamente svincolato la fruizione dai vincoli

³⁸ Buonanno, Milly, *The Age of Television: Experiences and Theories*, Bristol: Intellect Books, 2007.

³⁹ Lotz, Amanda D., op. cit.

temporali imposti dal broadcasting, favorendo nuove forme di consumo caratterizzate da maggiore flessibilità e personalizzazione.

Come osserva Amanda Lotz, il passaggio dalla televisione tradizionale alla cosiddetta *post-network television* comporta una ridefinizione del rapporto tra contenuti e audience. Le piattaforme di streaming consentono agli utenti di accedere ai contenuti in qualsiasi momento e da diversi dispositivi, rendendo la visione indipendente dagli orari di trasmissione. In questo contesto, il controllo sui tempi della fruizione si sposta progressivamente dalle emittenti agli spettatori, che acquisiscono una maggiore autonomia nella gestione della propria esperienza audiovisiva.⁴⁰

Uno degli effetti più evidenti di questa trasformazione riguarda la temporalità della serialità. Nella televisione lineare, la distribuzione settimanale degli episodi favoriva una fruizione dilatata nel tempo, scandita da intervalli che alimentavano attesa, discussione e anticipazione. Le piattaforme di streaming introducono invece una logica basata sulla disponibilità simultanea di intere stagioni o di ampie porzioni di catalogo, consentendo agli utenti di scegliere autonomamente il ritmo della visione.

In questo contesto si afferma il fenomeno del *binge watching*, ossia la visione consecutiva di più episodi o intere stagioni in una singola sessione. Come evidenzia Jenner, il *binge watching* non rappresenta semplicemente una nuova abitudine di consumo, ma una diversa modalità di relazione con la serialità. L'attesa tra un episodio e l'altro tende a ridursi o addirittura a scomparire, mentre l'esperienza narrativa assume una maggiore continuità e intensità. Le piattaforme incentivano tale comportamento attraverso funzionalità come l'autoplay e le raccomandazioni automatiche che favoriscono il passaggio immediato all'episodio successivo.⁴¹

La serialità nello streaming continua tuttavia a svolgere la funzione fondamentale che aveva già caratterizzato la televisione: mantenere il coinvolgimento delle audience nel tempo. Cambiano però gli strumenti attraverso cui tale obiettivo viene perseguito. Se nel broadcasting la fidelizzazione dipendeva dalla programmazione e dalla periodicità della distribuzione, nello streaming essa si fonda sulla disponibilità permanente dei contenuti, sulla personalizzazione dell'esperienza e sulla capacità delle piattaforme di mantenere gli utenti all'interno dei propri ecosistemi digitali.

⁴⁰ Lotz, Amanda D., op.cit.

⁴¹ Jenner, Mareike, op. cit.

Come poi sottolinea Uricchio, la trasformazione della televisione nell'ambiente digitale non comporta l'abbandono delle logiche seriali, ma la loro riconfigurazione all'interno di nuove infrastrutture tecnologiche. La serialità continua a rappresentare uno degli strumenti più efficaci per costruire coinvolgimento e continuità della fruizione, ma opera in un contesto nel quale il controllo della visione è molto più distribuito rispetto al passato.⁴²

Anche la struttura narrativa delle serie tende ad adattarsi a queste nuove condizioni, arrivando Mittell ad osservare come la serialità contemporanea sia caratterizzata da una crescente complessità narrativa, sostenuta dalla possibilità per gli spettatori di recuperare facilmente episodi precedenti e di seguire trame articolate senza dipendere esclusivamente dalla memoria o dalla fedeltà alla programmazione: la disponibilità immediata degli episodi favorisce insomma lo sviluppo di archi narrativi più estesi e complessi che presuppongono una maggiore continuità nella visione.⁴³

Dal punto di vista industriale, la serialità assume inoltre un ruolo centrale nella competizione tra piattaforme. Netflix, Disney+, Prime Video, Apple TV+, Paramount+, Max e gli altri operatori OTT investono ingenti risorse nella produzione di contenuti seriali originali, riconoscendo nella serialità uno strumento strategico per attrarre nuovi utenti e ridurre il tasso di abbandono degli abbonamenti. Le serie diventano così non soltanto prodotti culturali, ma anche asset economici fondamentali nella competizione per l'attenzione e la permanenza degli utenti.

Tuttavia, sebbene lo streaming abbia modificato profondamente le modalità di consumo della serialità, esso continua a operare principalmente attraverso cataloghi organizzati secondo una logica di libreria. Gli utenti selezionano i contenuti all'interno di archivi digitali relativamente stabili, nei quali la scoperta delle opere avviene attraverso interfacce e sistemi di raccomandazione progettati dalla piattaforma. In questo senso, lo streaming rappresenta una fase intermedia tra il modello televisivo tradizionale e l'ambiente di YouTube, nel quale la serialità si sviluppa all'interno di ecosistemi ancora più dinamici, partecipativi e algoritmicamente mediati.

Comprendere le caratteristiche della serialità nello streaming risulta quindi fondamentale per analizzare le successive trasformazioni introdotte dalle piattaforme sociali e video-sharing. Molti elementi oggi presenti nelle *webserie* distribuite su YouTube —dalla personalizzazione della

⁴² Uricchio, William, "The Future of a Medium Once Known as Television", pubblicato in Snikkars, Pelle e Vonderau, Patrick, *The YouTube Reader*, Londra, Wallflower Press, 2009.

⁴³ Mittell, Jason, op. cit.

fruizione alla centralità delle raccomandazioni, fino alla costruzione di fandom attivi transpiattaforma— trovano infatti una parte delle proprie origini nelle trasformazioni che hanno accompagnato l’affermazione dello streaming e della televisione on demand.

2.3.4. Temporalità flessibile e consumo non lineare

Una delle trasformazioni più significative introdotte dalle piattaforme digitali riguarda il rapporto tra serialità e tempo.

Se la televisione tradizionale aveva costruito la propria esperienza di fruizione intorno a una temporalità lineare, scandita dal palinsesto e dalla programmazione periodica degli episodi, l’ambiente digitale ha progressivamente favorito forme di consumo caratterizzate da maggiore flessibilità e autonomia.

La serialità contemporanea si sviluppa infatti all’interno di un ecosistema nel quale gli utenti possono accedere ai contenuti in qualsiasi momento, interrompere e riprendere la visione, recuperare episodi precedenti e costruire percorsi di consumo personalizzati.

Come osserva Lotz, la diffusione delle tecnologie digitali ha contribuito a ridefinire profondamente le modalità attraverso cui gli spettatori si relazionano ai contenuti audiovisivi. La disponibilità permanente dei cataloghi online e la possibilità di accedere ai contenuti da diversi dispositivi hanno progressivamente indebolito il legame tra programmazione e consumo, favorendo una fruizione sempre più indipendente dai tempi stabiliti dai broadcaster.⁴⁴

Questa trasformazione determina il passaggio da una temporalità imposta a una temporalità negoziata:

- nella televisione lineare, il tempo della narrazione coincideva in larga misura con il tempo della distribuzione: gli spettatori seguivano gli episodi secondo il calendario definito dall’emittente;
- nelle piattaforme digitali, invece, il ritmo della fruizione viene sempre più determinato dagli utenti, che possono accelerare, rallentare, interrompere o concentrare la visione secondo le proprie preferenze.

⁴⁴ Lotz, Amanda D., op.cit.

La conseguenza più evidente di questo cambiamento è l'affermazione di forme di **consumo non lineare**. Gli spettatori non sono più obbligati a seguire una sequenza temporale rigida e possono accedere ai contenuti in modalità differenti.

Episodi precedenti possono essere recuperati facilmente, intere stagioni possono essere viste in pochi giorni e i percorsi di visione possono essere adattati alle esigenze individuali. La serialità si sgancia così dalla temporalità regolare del broadcasting per assumere una struttura più flessibile e modulabile.

Uricchio interpreta questa trasformazione come parte di un più ampio processo di riconfigurazione della televisione nell'ecosistema digitale. Secondo il mediologo del MIT, il passaggio dalle logiche del broadcasting a quelle della distribuzione digitale non implica semplicemente un cambiamento tecnologico, ma modifica profondamente il rapporto tra contenuti, audience e tempo della fruizione. Gli utenti acquisiscono una maggiore capacità di controllo sui contenuti, contribuendo a ridefinire le forme stesse dell'esperienza audiovisiva.⁴⁵

Nel caso della serialità, la flessibilità temporale produce effetti rilevanti anche sul piano narrativo. La possibilità di consumare rapidamente numerosi episodi consecutivi riduce il peso dell'attesa che aveva caratterizzato la TV tradizionale e favorisce una maggiore continuità nella costruzione del racconto. Gli autori possono sviluppare archi narrativi più lunghi e complessi, facendo affidamento sulla possibilità che gli spettatori recuperino facilmente informazioni, personaggi ed eventi precedenti: come evidenzia Mittell, la complessità narrativa della serialità contemporanea è strettamente collegata alle nuove modalità di accesso e fruizione rese possibili dall'ambiente digitale.⁴⁶

Tuttavia, la temporalità flessibile non implica necessariamente una completa libertà dello spettatore. Le piattaforme digitali continuano a influenzare il consumo attraverso interfacce, sistemi di raccomandazione e funzionalità progettate per orientare la navigazione.

L'autoplay, le notifiche, le homepage personalizzate e i suggerimenti automatici contribuiscono a costruire percorsi di visione che, pur appearing individuali, risultano in parte guidati dalle logiche

⁴⁵ Uricchio, William, "The Future of a Medium Once Known as Television", pubblicato in Snikkars, Pelle e Vonderau, Patrick, *The YouTube Reader*, Londra, Wallflower Press, 2009.

⁴⁶ Mittell, Jason, op. cit.

della piattaforma. In questo senso, la flessibilità della fruizione si intreccia con nuove forme di organizzazione algoritmica dell'esperienza mediale.

Questa dinamica assume una particolare rilevanza nel caso di YouTube. A differenza delle piattaforme OTT, dove la serialità continua generalmente a essere organizzata all'interno di cataloghi relativamente stabili, YouTube combina accesso on demand, raccomandazione algoritmica e partecipazione delle audience in un ambiente caratterizzato da una continua riconfigurazione dei percorsi di visione: gli utenti possono passare rapidamente da un episodio ufficiale a una *reaction*, da una teoria narrativa a un contenuto prodotto dai fan, costruendo esperienze di consumo che si sviluppano attraverso molteplici forme di mediazione.

Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* vengono fruite all'interno di ecosistemi nei quali la visione degli episodi si intreccia continuamente con contenuti complementari, pratiche partecipative e dinamiche di circolazione transpiattaforma. La serialità non si sviluppa più esclusivamente secondo una sequenza lineare di episodi, ma attraverso percorsi molteplici e personalizzati che contribuiscono a ridefinire il rapporto tra narrazione, piattaforma e audience.

Da questa prospettiva, la temporalità flessibile e il consumo non lineare costituiscono elementi centrali per comprendere la trasformazione della serialità audiovisiva contemporanea. Essi segnano il superamento definitivo delle logiche temporali del broadcasting e preparano il terreno a forme di serialità sempre più integrate con le dinamiche algoritmiche e partecipative che caratterizzano l'ecosistema digitale.

2.3.5. Binge watching e nuove pratiche di visione

Tra le trasformazioni più rilevanti introdotte dalla distribuzione digitale dei contenuti audiovisivi vi è l'affermazione del ***binge watching***, a cui già abbiamo accennato prima, espressione utilizzata per descrivere la visione consecutiva di più episodi di una stessa serie in un'unica sessione.

Sebbene forme di consumo intensivo fossero già possibili attraverso videocassette, DVD e registrazioni domestiche, è con la diffusione delle piattaforme di streaming e dei servizi *on demand* che il *binge watching* diventa una pratica diffusa culturalmente significativa.

Come osserva Jenner, il *binge watching* non può essere interpretato semplicemente come una **modalità quantitativa** di consumo, ma rappresenta una trasformazione più profonda del rapporto tra audience, tempo e serialità.

La possibilità di accedere immediatamente a intere stagioni o a lunghi archi narrativi modifica infatti le modalità attraverso cui gli spettatori costruiscono il proprio coinvolgimento nei confronti delle opere audiovisive. La tradizionale attesa tra un episodio e l'altro tende a ridursi, mentre l'**esperienza narrativa** assume una maggiore continuità e intensità.⁴⁷

Questa trasformazione è strettamente legata alle caratteristiche delle piattaforme digitali. Funzionalità come l'autoplay, le raccomandazioni automatiche e la disponibilità permanente dei contenuti incoraggiano la prosecuzione della visione e favoriscono sessioni prolungate di consumo. Le piattaforme progettano l'esperienza utente in modo da ridurre le interruzioni e mantenere elevata l'attenzione, trasformando la continuità della visione in un obiettivo sia culturale sia economico.

Dal punto di vista narrativo, il *binge watching* produce conseguenze significative: la possibilità di seguire rapidamente più episodi consecutivi consente agli spettatori di mantenere una **maggiore familiarità** con personaggi, ambientazioni e sviluppi della trama. Come evidenzia Mittell, le forme di serialità contemporanea possono sviluppare strutture narrative sempre più articolate proprio perché gli utenti dispongono di strumenti che consentono di recuperare facilmente episodi precedenti e di seguire con continuità archi narrativi complessi.⁴⁸

Tuttavia, il *binge watching* non sostituisce completamente le modalità tradizionali di fruizione. Molte produzioni continuano a essere distribuite secondo una scansione periodica degli episodi, soprattutto quando gli autori e le piattaforme intendono prolungare la conversazione pubblica intorno all'opera e favorire forme di coinvolgimento distribuite nel tempo.

Negli ultimi anni si è assistito infatti alla coesistenza di modelli differenti: da un lato, il rilascio simultaneo di intere stagioni; dall'altro, la distribuzione settimanale o periodica degli episodi.

⁴⁷ Jenner, Mareike, op. cit.

⁴⁸ Mittell, Jason, op. cit.

Questo aspetto assume una particolare rilevanza nel caso delle *webserie* animate oggetto della presente ricerca.

Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *ENA*, *Hazbin Hotel* e *Alien Stage* non seguono generalmente la logica della pubblicazione simultanea tipica di molte piattaforme OTT.

Al contrario, gli episodi vengono spesso distribuiti con **intervalli temporali anche molto ampi**, talvolta di diversi mesi, generando una forma di consumo che combina caratteristiche della serialità televisiva tradizionale con dinamiche tipiche dell'ecosistema digitale.

In tali contesti, l'attesa non scompare, ma assume forme differenti. Durante gli intervalli tra un episodio e l'altro, le audience continuano a interagire con l'opera attraverso commenti, fan art, teorie interpretative, *reaction* video e discussioni sulle piattaforme social.

La serialità si estende così oltre il testo audiovisivo, trasformandosi in un processo partecipativo che coinvolge attivamente le community di fan.

L'intervallo temporale tra gli episodi non rappresenta più uno spazio vuoto, ma una fase produttiva nella quale il significato dell'opera continua a essere negoziato e rielaborato collettivamente.

Da questo punto di vista, il *binge watching* costituisce soltanto una delle possibili modalità di consumo della serialità contemporanea. Accanto alla visione intensiva e concentrata emergono infatti pratiche più frammentate, intermittenti e distribuite nel tempo, strettamente legate alle logiche delle piattaforme digitali e alla partecipazione delle audience. Come sottolinea Jenkins, il valore culturale di un'opera non dipende esclusivamente dalla sua fruizione diretta, ma anche dalla capacità di generare processi di circolazione, discussione e riappropriazione all'interno delle comunità di utenti.⁴⁹

Nel caso di YouTube, queste dinamiche risultano particolarmente evidenti. La piattaforma non ospita soltanto gli episodi delle *webserie*, ma anche un vasto ecosistema di contenuti derivati che contribuiscono a mantenere vivo l'interesse delle audience tra una pubblicazione e l'altra.

⁴⁹ Jenkins Henry, op. cit.

Il consumo della serialità diventa quindi un'esperienza distribuita tra visione, partecipazione e interazione sociale, nella quale il *binge watching* rappresenta solo una delle molteplici pratiche che caratterizzano il rapporto contemporaneo tra spettatori e contenuti audiovisivi.

In questa prospettiva, le nuove pratiche di visione testimoniano il progressivo superamento delle modalità di consumo tipiche della televisione lineare e l'emergere di forme di fruizione più flessibili, partecipative e integrate con gli ecosistemi digitali.

Comprendere tali trasformazioni risulta fondamentale per analizzare il successo delle *webserie* animate contemporanee e per interpretare il ruolo che piattaforme come YouTube svolgono nella ridefinizione delle relazioni tra serialità, audience e partecipazione culturale.

2.3.6. Serialità come processo relazionale

Le trasformazioni che hanno interessato la serialità audiovisiva nell'ambiente digitale suggeriscono la necessità di superare una concezione che la considera esclusivamente come una struttura narrativa o un formato produttivo.

Se nella tradizione televisiva la serialità era prevalentemente interpretata come una modalità di organizzazione del racconto distribuita nel tempo, nell'ecosistema delle piattaforme digitali essa appare sempre più come un fenomeno che emerge dall'interazione tra contenuti, infrastrutture tecnologiche e pratiche delle audience. In questa prospettiva, la serialità può essere interpretata come un **processo relazionale**, il cui significato e il cui valore si costruiscono attraverso una molteplicità di relazioni che si sviluppano ben oltre il testo audiovisivo.

Questa prospettiva si colloca nel solco degli studi sulla cultura partecipativa e sulla convergenza mediale sviluppati da Jenkins, secondo il quale i contenuti contemporanei non circolano più all'interno di sistemi comunicativi chiusi e unidirezionali, ma attraversano ambienti mediali differenti grazie alla partecipazione attiva delle audience. Gli utenti non si limitano a consumare le opere, ma contribuiscono alla loro diffusione, reinterpretazione e valorizzazione attraverso pratiche che includono commenti, condivisioni, fan art, meme, teorie narrative e contenuti derivati.⁵⁰

In questo contesto, la serialità non coincide più esclusivamente con la successione degli episodi: una parte significativa dell'esperienza seriale si sviluppa negli spazi che circondano il testo

⁵⁰ Jenkins Henry, op. cit.

principale. Le discussioni online, le attività dei fandom, le interpretazioni collettive e la produzione di contenuti generati dagli utenti contribuiscono ad ampliare l'universo narrativo e a mantenere vivo il coinvolgimento delle audience anche nei periodi di assenza di nuovi episodi. La serialità tende così a configurarsi come un processo distribuito che coinvolge molteplici attori e piattaforme.

Questa trasformazione appare particolarmente evidente nel caso delle produzioni native digitali. Le *webserie* animate contemporanee non esistono soltanto come opere audiovisive, ma come **ecosistemi culturali** che comprendono video ufficiali, contenuti promozionali, *reaction*, analisi, remix e produzioni realizzate dai fan. La distinzione tra produzione e ricezione diventa progressivamente più sfumata, poiché le audience partecipano attivamente alla costruzione della rilevanza culturale dell'opera.

Anche i *Platform Studies* contribuiscono a comprendere questa evoluzione. Come osservano van Dijck, Poell e de Waal, le piattaforme digitali non rappresentano semplicemente spazi di distribuzione dei contenuti, ma infrastrutture che organizzano le modalità attraverso cui le interazioni sociali e culturali si sviluppano online.⁵¹

Le relazioni tra utenti, contenuti e algoritmi diventano quindi parte integrante dei processi di produzione del valore e la serialità si sviluppa all'interno di ambienti nei quali visibilità, partecipazione e circolazione sono continuamente influenzate dalle logiche della piattaforma. Da questa prospettiva, anche il concetto di **audience** assume una configurazione diversa rispetto a quella tradizionalmente associata alla televisione.

Le *audience* non rappresentano più semplicemente il destinatario finale della comunicazione, ma diventano soggetti che contribuiscono attivamente alla costruzione del successo, della diffusione e della longevità delle opere seriali. Le pratiche partecipative non costituiscono un fenomeno accessorio, ma uno degli elementi che permettono alla serialità contemporanea di mantenersi viva e rilevante nel tempo.

Uricchio ha evidenziato come la trasformazione della TV in ambito digitale comporti una progressiva redistribuzione delle funzioni tradizionalmente attribuite ai broadcaster. Molte attività legate alla selezione, alla promozione e alla valorizzazione dei contenuti vengono oggi condivise con utenti, community e piattaforme. In questo scenario, il significato culturale di una serie non è

⁵¹ van Dijck, José, Poell, Thomas e de Waal, Martijn, op. cit.

più determinato esclusivamente dai suoi autori o dai suoi produttori, ma emerge dall'interazione continua tra una pluralità di soggetti che partecipano alla costruzione dell'esperienza mediale.⁵²

Questa prospettiva risulta particolarmente utile per interpretare il caso delle *webserie* animate analizzate nella presente ricerca. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* non possono essere comprese esclusivamente attraverso l'analisi dei loro contenuti narrativi. Il loro successo dipende infatti anche dalla capacità di attivare comunità di fan, generare pratiche partecipative e inserirsi nei circuiti di visibilità delle piattaforme digitali. La serialità si manifesta quindi come un fenomeno che emerge dall'interazione tra narrazione, audience e infrastrutture tecnologiche.

In questa prospettiva, la serialità contemporanea può essere definita come un processo relazionale nel quale il valore culturale dell'opera viene continuamente negoziato e ricostruito attraverso le pratiche degli utenti e le dinamiche delle piattaforme. Tale interpretazione costituisce uno dei presupposti teorici fondamentali della presente ricerca. L'ipotesi che guida questo lavoro è infatti che il successo delle *webserie* animate su YouTube non possa essere spiegato esclusivamente attraverso caratteristiche testuali o produttive, ma debba essere compreso come il risultato di una complessa rete di relazioni che coinvolge contenuti, algoritmi, piattaforme e audience.

Da questo punto di vista, la serialità non appare più soltanto come una forma narrativa, ma come un processo sociale e culturale in continua evoluzione. È proprio questa dimensione relazionale che consentirà, nei capitoli successivi, di interpretare *The Amazing Digital Circus* non semplicemente come una serie animata di successo, ma come un caso emblematico delle trasformazioni che interessano la serialità audiovisiva nell'era delle piattaforme digitali.

2.3.7. Serialità come forma emergente nell'ecosistema digitale

Le trasformazioni analizzate nei paragrafi precedenti suggeriscono la necessità di ripensare il concetto stesso di serialità alla luce delle caratteristiche dell'ecosistema digitale contemporaneo. Se nella tradizione televisiva la serialità era principalmente concepita come una modalità di organizzazione narrativa fondata sulla successione programmata degli episodi, nelle piattaforme digitali essa tende progressivamente ad assumere una configurazione più complessa, dinamica e distribuita.

⁵² Uricchio, William, "The Future of a Medium Once Known as Television", cit.

In questo contesto, la serialità può essere interpretata come una **forma emergente**, ovvero come un fenomeno che nasce dall'interazione tra molteplici elementi e che non può essere ricondotto esclusivamente né alle intenzioni degli autori né alle caratteristiche dei singoli contenuti. L'idea centrale è che sistemi molto complessi possano produrre comportamenti organizzati senza che esista un centro di controllo unico: l'ordine emerge dalle interazioni locali tra moltissimi attori.⁵³

Il concetto di emergenza, ampiamente utilizzato nelle *Scienze Sociali* e negli *Studi sulla Complessità*, descrive situazioni nelle quali proprietà e comportamenti collettivi derivano dall'interazione tra diversi attori e componenti del sistema, senza essere direttamente programmati o controllati da un singolo soggetto.⁵⁴

Applicato alla serialità digitale, tale approccio consente di superare una visione centrata esclusivamente sul testo audiovisivo e di considerare il ruolo svolto dalle piattaforme, dagli algoritmi e dalle audience nella costruzione del successo e della rilevanza culturale delle opere. In questa prospettiva, una serie non esiste soltanto come sequenza di episodi, ma come nodo di una rete di relazioni che coinvolge processi di produzione, distribuzione, raccomandazione, partecipazione e circolazione.

La serialità emerge dall'interazione continua tra creatori di contenuti, infrastrutture tecnologiche e comunità di utenti. Gli episodi costituiscono soltanto uno degli elementi che compongono un ecosistema più ampio all'interno del quale si sviluppano discussioni, interpretazioni, pratiche di fandom e contenuti derivati.

La cultura partecipativa descritta da Jenkins rappresenta uno dei principali fattori che contribuiscono a questa trasformazione. Le audience contemporanee non si limitano a ricevere contenuti, ma partecipano attivamente alla loro diffusione e reinterpretazione.⁵⁵

Da questo punto di vista, il successo di una produzione seriale non può essere interpretato come il semplice risultato di una strategia industriale o di una scelta autoriale. Esso appare piuttosto come l'esito di una complessa interazione tra fattori differenti. Le audience partecipano alla costruzione

⁵³ Johnson, Steven, *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software*, New York: Scribner, 2001.

⁵⁴ De Landa, Manuel, *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*, Londra, Continuum, 2006.

⁵⁵ Jenkins Henry, op. cit.

del valore culturale dell'opera attraverso le proprie pratiche di consumo e condivisione, gli algoritmi influenzano la visibilità e la scoperta dei contenuti, le piattaforme forniscono le infrastrutture che rendono possibili tali interazioni. La serialità emerge quindi da un sistema relazionale caratterizzato da molteplici livelli di mediazione.

Questa prospettiva risulta particolarmente utile per comprendere il funzionamento delle *webserie* animate su YouTube. *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* o *Alien Stage* non possono infatti essere spiegati esclusivamente attraverso categorie tradizionali come audience televisiva, programmazione o successo editoriale. La loro popolarità è strettamente legata alla capacità di attivare dinamiche partecipative, generare contenuti derivati, circolare tra piattaforme differenti e inserirsi efficacemente nei sistemi di raccomandazione algoritmica. Come ha evidenziato Uricchio, la trasformazione della televisione nell'ambiente digitale comporta una ridefinizione dei rapporti tra produzione e consumo. Così le audience assumono un ruolo sempre più rilevante nella costruzione dell'esperienza mediale, mentre le tecnologie digitali rendono possibili forme di circolazione e partecipazione che eccedono i modelli tradizionali del broadcasting. In questo scenario, la serialità non può più essere interpretata come un prodotto chiuso e compiuto, ma come un **processo aperto** che si sviluppa attraverso una continua interazione tra contenuti, piattaforme e utenti.⁵⁶

Anche il concetto di *flow*, precedentemente discusso, assume una nuova rilevanza. Se nella televisione tradizionale il flusso era organizzato dal palinsesto e nelle piattaforme digitali viene progressivamente riconfigurato dagli algoritmi, la serialità contemporanea tende a svilupparsi proprio all'interno di un **nuovo flusso** dove gli episodi non vengono semplicemente pubblicati e consumati, ma entrano a far parte di circuiti di raccomandazione, pratiche di fandom e processi di circolazione che ne amplificano la visibilità e ne prolungano la vita culturale.

Alla luce di queste considerazioni, la serialità può essere interpretata come una **forma emergente dell'ecosistema digitale** contemporaneo. Essa non coincide più esclusivamente con una struttura narrativa o con un modello produttivo, ma si configura come il risultato dinamico dell'interazione tra piattaforme, algoritmi, contenuti e audience. Tale prospettiva costituisce uno dei principali contributi teorici della presente ricerca e rappresenta il quadro interpretativo attraverso cui verranno analizzati, nei capitoli successivi, i casi di *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage*.

⁵⁶ Uricchio, William, "The Future of a Medium Once Known as Television", cit.

2.4. Webserie: modelli, linguaggi e industria

2.4.1. Genesi delle *webserie*

Le *webserie* rappresentano una delle espressioni più significative delle trasformazioni che hanno interessato la produzione audiovisiva nell'ambiente digitale. Nate all'intersezione tra sviluppo tecnologico, diffusione della banda larga e progressiva affermazione delle piattaforme online, le *webserie* si configurano come **prodotti seriali** concepiti principalmente per la distribuzione attraverso Internet. La loro comparsa segna un passaggio importante nella storia della serialità audiovisiva, poiché introduce nuove modalità di produzione, circolazione e consumo che si differenziano in maniera significativa dai modelli tradizionali della TV e del cinema.

Le prime forme di serialità online iniziano a svilupparsi tra gli Anni Novanta e gli Anni Duemila, in un contesto caratterizzato dalla crescente accessibilità delle tecnologie digitali e dalla diffusione di strumenti di produzione audiovisiva a basso costo. Ci riferiamo ad esempio a progetti pionieristici come *The Spot* (1995-1997), descritto come un "*Melrose Place del Web*", con un cast variabile di attori che interpretavano giovani ventenni alla moda, coinquilini in una casa sulla spiaggia della California chiamata appunto *The Spot*, oppure, successivamente, a produzioni quali *Red vs. Blue - The Blood Gulch Chronicles* (2003), una *webserie* comica a tema fantascientifico, prodotta con la tecnica *machinima*, sincronizzando dialoghi ed effetti sonori preregistrati con filmati creati sfruttando la modalità multigiocatore dei *first-person shooter* di Halo, tra le saghe di fantascienza più iconiche del mondo videoludico.

Ma è soprattutto con la diffusione di YouTube a partire dal 2005 che la serialità digitale acquisisce una visibilità e una rilevanza culturale tali da favorire la nascita di un vero ecosistema produttivo dedicato alle *webserie*. In questa fase iniziale, la limitata velocità delle connessioni Internet impone forti vincoli tecnici: gli episodi tendono ad avere una durata ridotta, una qualità video relativamente bassa e una distribuzione frammentata attraverso siti web indipendenti e portali dedicati.

Ci riferiamo ad esempio a *lonelygirl15* (2006-2008), la *webserie* pubblicata su YouTube incentrata sulla vita dell'adolescente Bree (Jessica Lee Rose) che proprio attraverso il suo canale YouTube pubblicava brevi e regolari aggiornamenti del suo vlog nei quali parlava della sua vita quotidiana. La serie ha subito conquistato una notevole attenzione da parte dei mass-media fino a quando, il 14

settembre 2006, è stato svelato che si trattasse di una fiction e non di una storia reale come era stata presentata inizialmente.

Oppure a *The Guild* (2007-2013), una delle primissime *webserie* virali di YouTube, che anticipa molte logiche delle produzioni digitali contemporanee, portando già a quei tempi a costruire una community molto attiva. La serie è incentrata sulla vita di una gilda (il termine è usato in ambiente videoludico per indicare un'associazione hobbytica di un gruppo di persone appassionate alla modalità multigiocatore di uno o più videogiochi) denominata *The Knights of Good* (I cavalieri del bene) ed è composta da episodi che variano dai 3 agli 8 minuti, il primo dei quali messo online il 27 luglio 2007.

L'affermazione di YouTube ha certamente contribuito profondamente a modificare lo scenario delle serie: la possibilità di caricare, condividere e distribuire contenuti audiovisivi su scala globale ha reso progressivamente più semplice la realizzazione e la diffusione di prodotti seriali destinati al web. Come osservano Snickars e Vonderau, la piattaforma non rappresenta soltanto un archivio di video, ma inaugura nuove modalità di produzione e circolazione culturale che favoriscono la nascita di forme audiovisive native digitali.⁵⁷

Ma a differenza della serialità televisiva tradizionale, le prime *webserie* si sviluppano spesso al di fuori delle grandi industrie culturali. Molti progetti nascono da iniziative indipendenti, collettivi creativi, piccoli studi di animazione o singoli autori che utilizzano Internet come canale alternativo di distribuzione.

La riduzione delle barriere all'ingresso consente infatti a soggetti precedentemente esclusi dai circuiti industriali di produrre e diffondere contenuti seriali destinati a pubblici potenzialmente globali.

Dal punto di vista storico, le *webserie* possono essere interpretate come il risultato di una duplice trasformazione. Da un lato, esse ereditano alcuni elementi fondamentali della serialità televisiva, come la suddivisione in episodi, la continuità narrativa e le strategie di fidelizzazione del pubblico. Dall'altro, introducono caratteristiche strettamente legate all'ambiente digitale, tra cui la distribuzione *on demand*, la partecipazione delle audience, la circolazione transpiattaforma e la possibilità di costruire comunità di fan.

⁵⁷ Snikars, Pelle e Vonderau, Patrick, *The YouTube Reader*, Londra, Wallflower Press, 2009.

Come poi mette maggiormente in evidenza Lotz, la distribuzione via Internet modifica profondamente il rapporto tra produzione e consumo audiovisivo: i contenuti non dipendono più necessariamente da reti televisive, operatori via cavo o sistemi di broadcasting, ma possono raggiungere direttamente gli utenti attraverso piattaforme digitali accessibili da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento. Questo cambiamento favorisce la nascita di nuove forme di serialità che si sviluppano al di fuori delle strutture tradizionali dell'industria televisiva.⁵⁸

Con il passare degli anni, il fenomeno delle *webserie* poi si amplia e si diversifica. Accanto alle produzioni amatoriali emergono progetti sempre più professionali, capaci di raggiungere audience globali e di competere con prodotti provenienti dai circuiti televisivi tradizionali. Alcune opere nate online vengono successivamente acquisite da broadcaster e piattaforme OTT, mentre altre mantengono una distribuzione indipendente pur raggiungendo livelli elevati di notorietà e successo commerciale.

Nel caso delle *webserie* animate, questa evoluzione appare particolarmente evidente. Studi indipendenti e creator digitali riescono a sviluppare universi narrativi complessi, sostenuti da community molto attive e da modelli di finanziamento alternativi rispetto a quelli tipici dell'industria televisiva.

Da questa prospettiva, la genesi delle *webserie* non può essere interpretata semplicemente come l'emergere di un nuovo formato distributivo. Essa rappresenta piuttosto una trasformazione più profonda delle logiche che regolano la produzione culturale contemporanea. Le *webserie* nascono infatti all'interno di un ecosistema caratterizzato dalla convergenza tra piattaforme, partecipazione degli utenti, infrastrutture digitali e nuovi modelli economici. Comprendere tali origini risulta fondamentale per analizzare le forme assunte oggi dalla serialità audiovisiva nell'ambiente delle piattaforme e per interpretare il successo delle produzioni che costituiscono i casi studio della presente ricerca.

2.4.2. Tipologie e formati

Fin dalle loro prime manifestazioni, le *webserie* si sono caratterizzate per una notevole varietà di formati, linguaggi e modelli produttivi. A differenza della televisione tradizionale, che tende a operare attraverso generi relativamente stabilizzati e standard industriali consolidati, l'ambiente

⁵⁸ Lotz, Amanda D., *Portals: A Treatise on Internet-Distributed Television*, Ann Arbor, Michigan Publishing, 2017.

digitale ha favorito una forte sperimentazione sia sul piano narrativo sia su quello formale. La riduzione delle barriere tecnologiche e distributive ha infatti consentito a creator indipendenti, piccoli studi e comunità online di sviluppare prodotti seriali molto differenti tra loro per durata, stile, modalità di distribuzione e rapporto con il pubblico.

Una prima distinzione può essere effettuata sulla base della natura dei **contenuti**. Le *webserie* comprendono infatti produzioni di fiction, animazione, commedia, fantasy, fantascienza, horror, educational, documentario, *mockumentary* e numerosi altri generi che spesso si contaminano reciprocamente. Questa varietà riflette una delle caratteristiche fondamentali dell'ecosistema digitale: la possibilità di rivolgersi a pubblici di nicchia senza dover necessariamente soddisfare le esigenze di un'audience generalista come avviene nella televisione tradizionale.

Dal punto di vista **produttivo**, è poi possibile distinguere tra *webserie indipendenti* e *webserie industriali*. Le prime sono generalmente realizzate da creator individuali, piccoli collettivi creativi o studi indipendenti che utilizzano piattaforme come YouTube per distribuire direttamente i propri contenuti. Le seconde, invece, sono prodotte da aziende mediali, broadcaster o piattaforme digitali che operano secondo logiche più vicine all'industria audiovisiva tradizionale. Nel corso degli ultimi anni, tuttavia, il confine tra queste due categorie è diventato sempre più sfumato, poiché numerose produzioni nate in maniera indipendente hanno successivamente raggiunto livelli elevati di professionalizzazione e diffusione globale.

Poi ancora, un'altra classificazione riguarda il **formato narrativo**: alcune *webserie* adottano una struttura fortemente *serializzata*, nella quale ogni episodio contribuisce allo sviluppo di una trama continua e di lungo periodo. Altre privilegiano invece una struttura *episodica*, caratterizzata da racconti relativamente autonomi che possono essere fruiti anche indipendentemente dalla sequenza completa. Ed esistono inoltre *forme ibride* che combinano continuità narrativa e autonomia episodica, riprendendo modelli già presenti nella serialità televisiva ma adattandoli alle specificità delle piattaforme digitali.

Particolarmente rilevante per la presente ricerca è il caso delle *webserie animate*, che rappresentano uno dei segmenti più dinamici della serialità digitale contemporanea. Grazie alla crescente accessibilità dei software di animazione e alla diffusione delle piattaforme online, numerosi autori e studi indipendenti hanno potuto sviluppare progetti caratterizzati da elevata libertà creativa e da una forte identità stilistica. A differenza della televisione tradizionale, dove la produzione animata

richiede generalmente investimenti consistenti e processi industriali complessi, l'ambiente digitale ha favorito l'emergere di modelli produttivi più flessibili e decentralizzati.

Le *webserie* animate analizzate in questa ricerca presentano caratteristiche differenti ma condividono alcuni elementi comuni. *The Amazing Digital Circus* combina animazione 3D, umorismo surreale e riflessione esistenziale; *Hazbin Hotel* sviluppa una narrazione musicale ambientata in un universo infernale fortemente caratterizzato sul piano estetico; *ENA* propone una sperimentazione audiovisiva che fonde animazione, videogiochi e cultura Internet; *Alien Stage* integra invece elementi narrativi, musicali e visuali in una forma ibrida che si sviluppa attraverso molteplici piattaforme. Questi esempi mostrano come le *webserie* contemporanee tendano a collocarsi all'intersezione tra differenti linguaggi mediali, superando le tradizionali categorie di genere.

Un ulteriore elemento distintivo riguarda la durata degli episodi. A differenza della televisione, che opera generalmente attraverso formati standardizzati di trenta o sessanta minuti, le *webserie* presentano una maggiore flessibilità. Gli episodi possono durare pochi minuti oppure superare la mezz'ora, a seconda delle esigenze narrative, produttive e distributive. Tale libertà consente agli autori di adattare la struttura dell'opera alle caratteristiche del progetto senza dover necessariamente rispettare vincoli imposti dalla programmazione o dagli spazi pubblicitari.

La varietà dei formati riflette inoltre la natura stessa delle piattaforme digitali. Come osserva Lotz, la distribuzione via Internet riduce la necessità di uniformarsi a modelli produttivi standardizzati, favorendo la coesistenza di forme audiovisive molto differenti.⁵⁹

Le *webserie* possono quindi essere considerate uno dei luoghi privilegiati dell'innovazione narrativa contemporanea, poiché sperimentano linguaggi, durate e modalità di coinvolgimento spesso difficilmente praticabili all'interno dei sistemi televisivi tradizionali.

Da questa prospettiva, le tipologie e i formati delle *webserie* non rappresentano semplicemente una questione classificatoria, ma costituiscono un indicatore delle trasformazioni che interessano l'intero ecosistema audiovisivo contemporaneo. La moltiplicazione dei modelli produttivi e delle forme narrative testimonia infatti il passaggio da un sistema fondato su pochi attori centrali e su formati relativamente stabili a un ambiente caratterizzato da pluralità, sperimentazione e continua

⁵⁹ Lotz, Amanda D., *Portals: A Treatise on Internet-Distributed Television*, cit.

riconfigurazione delle pratiche culturali. Comprendere tale varietà risulta fondamentale per interpretare il ruolo che le *webserie* svolgono oggi all'interno delle piattaforme digitali e per analizzare le dinamiche che hanno favorito il successo di produzioni come *The Amazing Digital Circus*.

2.4.3. Linguaggi audiovisivi e ibridazione

Uno degli aspetti più caratteristici delle *webserie* contemporanee riguarda la loro capacità di integrare linguaggi, estetiche e forme espressive provenienti da media differenti. A differenza della serialità televisiva tradizionale, generalmente vincolata a codici narrativi e produttivi relativamente stabilizzati, le *webserie* si sviluppano all'interno di un ambiente mediale caratterizzato da una forte *convergenza culturale e tecnologica*. In questo contesto, la contaminazione tra linguaggi non rappresenta un'eccezione, ma una delle principali modalità attraverso cui si costruiscono identità estetiche e narrative innovative.

Come osserva Jenkins, la convergenza mediale non consiste semplicemente nella coesistenza di media differenti, ma nella continua circolazione di contenuti, pratiche e significati attraverso piattaforme diverse. Le *webserie* si collocano pienamente all'interno di questo processo, poiché combinano elementi provenienti dalla televisione, dal cinema, dall'animazione, dai videogiochi, dai social media e dalla cultura partecipativa online. Il risultato è la costruzione di forme audiovisive ibride che sfuggono alle tradizionali classificazioni di genere e formato.⁶⁰

L'ibridazione si manifesta innanzitutto sul piano narrativo. Molte *webserie* contemporanee integrano strutture seriali tradizionali con modalità di racconto tipiche di altri ambienti mediali. Accanto alla continuità narrativa e agli archi di lungo periodo, emergono forme di *storytelling* influenzate dalla cultura dei *meme*, dalla comunicazione social, dalle logiche del *fandom* e dalla frammentazione dell'esperienza digitale. Le narrazioni tendono a svilupparsi simultaneamente su più livelli, combinando racconto principale, contenuti derivati e pratiche interpretative delle audience.

Ma anche sul piano estetico le *webserie* mostrano elevati livelli di ibridazione. In particolare, molte produzioni animate incorporano riferimenti provenienti dal mondo dei videogiochi, dell'animazione giapponese, della cultura Internet e delle piattaforme digitali. Gli universi visivi vengono costruiti

⁶⁰ Jenkins Henry, op. cit.

attraverso un dialogo costante con immaginari che gli utenti già conoscono e frequentano quotidianamente. Questa dimensione intermediale favorisce forme di riconoscimento immediato e contribuisce alla costruzione di community particolarmente coinvolte.

Le *webserie* animate analizzate nella presente ricerca costituiscono esempi particolarmente significativi di tali dinamiche. *The Amazing Digital Circus* presenta ad esempio una forte ibridazione tra animazione 3D, estetiche videoludiche e immaginario della cultura digitale. L'intera narrazione si sviluppa all'interno di un universo virtuale che richiama simultaneamente videogiochi, ambienti simulati e rappresentazioni dell'identità online. Analogamente, *ENA* costruisce la propria identità visiva attraverso una combinazione di estetiche ispirate ai videogiochi degli anni Novanta, all'arte digitale sperimentale e ai linguaggi della cultura Internet. Ed anche *Hazbin Hotel* e *Alien Stage* mostrano forme avanzate di ibridazione. La prima combina musical, animazione seriale, estetiche gotiche e cultura fandom, mentre la seconda integra animazione, narrazione musicale, visual storytelling e pratiche tipiche delle community digitali. In tutti questi casi, la serialità non si limita a raccontare una storia, ma costruisce ambienti culturali complessi che dialogano con molteplici tradizioni mediali.

L'ibridazione riguarda inoltre le modalità di circolazione dei contenuti. Le *webserie* contemporanee non esistono esclusivamente all'interno degli episodi ufficiali, ma si espandono attraverso trailer, teaser, videoclip musicali, contenuti promozionali, social media, piattaforme di discussione e produzioni generate dai fan. Come osserva Jenkins, i contenuti contemporanei tendono sempre più a svilupparsi attraverso processi transmediali, nei quali differenti media contribuiscono alla costruzione complessiva dell'universo narrativo.⁶¹

Questa dimensione assume una particolare rilevanza nel contesto delle piattaforme digitali. YouTube non opera soltanto come canale di distribuzione audiovisiva, ma come ambiente che favorisce l'incontro tra linguaggi differenti. Video, commenti, reaction, live stream, meme e contenuti derivati convivono all'interno dello stesso ecosistema, contribuendo alla costruzione di esperienze mediali complesse e stratificate. La serialità si sviluppa così in uno spazio nel quale produzione, distribuzione e partecipazione tendono a sovrapporsi.

Da questa prospettiva, l'ibridazione può essere interpretata come una delle caratteristiche distintive della serialità digitale contemporanea. Le *webserie* non rappresentano semplicemente una

⁶¹ Jenkins Henry, op. cit.

trasposizione online di modelli televisivi preesistenti, ma costituiscono forme culturali che emergono dall'incontro tra media differenti, pratiche partecipative e infrastrutture digitali. Come suggerisce Uricchio, la trasformazione dei media nell'ambiente digitale non produce soltanto nuovi canali distributivi, ma favorisce la nascita di nuove forme espressive che ridefiniscono il rapporto tra linguaggi, tecnologie e audience.⁶²

In relazione agli obiettivi della presente ricerca, l'analisi dei processi di ibridazione risulta fondamentale per comprendere il successo delle *webserie* animate contemporanee. Produzioni come *The Amazing Digital Circus* non possono essere spiegate esclusivamente attraverso categorie tradizionali della serialità televisiva, poiché il loro valore culturale deriva in larga misura dalla capacità di combinare linguaggi differenti e di inserirsi efficacemente negli ecosistemi partecipativi delle piattaforme.

2.4.4. Produzione indipendente vs industriale

Uno degli aspetti più interessanti nello sviluppo delle *webserie* riguarda il rapporto tra produzione indipendente e produzione industriale. Fin dalle loro origini, le *webserie* sono state associate alla possibilità di realizzare contenuti audiovisivi al di fuori delle strutture tradizionali dell'industria televisiva e cinematografica. La diffusione di strumenti digitali a basso costo e l'accesso diretto alle piattaforme di distribuzione hanno infatti consentito a singoli autori, piccoli collettivi creativi e studi indipendenti di sviluppare progetti seriali senza la necessità di passare attraverso broadcaster, reti televisive o grandi società di produzione.

In questa prima fase, la dimensione indipendente rappresenta uno degli elementi distintivi delle *webserie*. Gli autori dispongono generalmente di maggiore libertà creativa rispetto ai contesti industriali tradizionali e possono rivolgersi a pubblici specifici senza dover necessariamente soddisfare le esigenze di un mercato generalista. La produzione si caratterizza spesso per budget limitati, strutture organizzative ridotte e processi decisionali fortemente concentrati nelle mani dei creator.

Tuttavia, con la progressiva crescita delle piattaforme digitali e l'aumento delle audience online, il confine tra indipendenza e industria è diventato sempre più complesso. Molte produzioni nate come progetti autonomi hanno raggiunto livelli di popolarità tali da attrarre investimenti, partnership

⁶² Uricchio, William, "The Future of a Medium Once Known as Television" cit.

commerciali e forme di professionalizzazione sempre più avanzate. Parallelamente, numerose aziende del settore audiovisivo hanno iniziato a considerare Internet non soltanto come un canale distributivo alternativo, ma come uno spazio strategico per lo sviluppo di nuovi contenuti seriali.

Come osservano Cunningham e Craig, l'economia dei creator ha favorito l'emergere di modelli produttivi che non coincidono pienamente né con la produzione amatoriale né con quella industriale tradizionale. Molti creator operano infatti come vere e proprie micro-imprese culturali, sviluppando attività che includono scrittura, produzione, marketing, gestione delle community e monetizzazione. La distinzione tra professionista e amatore tende così a diventare sempre meno netta.⁶³

Un caso particolarmente significativo è rappresentato dagli studi di animazione indipendenti che operano all'interno delle piattaforme digitali. Grazie a strumenti tecnologici sempre più accessibili e alla possibilità di raggiungere direttamente il pubblico, piccoli team creativi possono sviluppare progetti di elevata qualità tecnica senza appartenere alle grandi strutture industriali che storicamente dominavano il settore dell'animazione. Questo fenomeno ha favorito la nascita di produzioni caratterizzate da forte autonomia artistica e da identità stilistiche molto riconoscibili.

Le *webserie* animate considerate in questa ricerca rappresentano esempi particolarmente efficaci di questa evoluzione. *The Amazing Digital Circus* nasce all'interno dello studio indipendente Glitch Productions, fondato dagli imprenditori e creator australiani Luke e Kevin Lerdwichagul. Pur operando con standard qualitativi comparabili a quelli di molte produzioni industriali, lo studio mantiene una struttura organizzativa significativamente diversa rispetto ai grandi conglomerati dell'intrattenimento audiovisivo. Analogamente, *ENA* è il risultato del lavoro dell'animatore Joel Guerra, mentre *Alien Stage* si sviluppa attraverso un modello produttivo profondamente radicato nella cultura digitale e nelle community online.

Ma anche il caso di *Hazbin Hotel* risulta particolarmente interessante perché mostra come una produzione nata in maniera indipendente possa successivamente entrare in relazione con l'industria audiovisiva tradizionale. Dopo il successo ottenuto online attraverso il pilot pubblicato su YouTube nel 2019, il progetto è stato acquisito e sviluppato da realtà produttive di dimensioni molto maggiori, fino ad approdare alla distribuzione su Prime Video. Questo percorso evidenzia come le piattaforme digitali possano funzionare come spazi di sperimentazione e incubazione per prodotti successivamente assorbiti dai circuiti industriali.

⁶³ Cunningham, Stuart e Craig, David, op. cit.

La distinzione tra produzione indipendente e produzione industriale non deve quindi essere interpretata come una contrapposizione rigida. Piuttosto, le *webserie* contemporanee si collocano lungo un continuum nel quale convivono differenti livelli di professionalizzazione, investimento economico e autonomia creativa. Molte produzioni mantengono inoltre una forte identità autoriale pur operando in contesti sempre più strutturati e professionalizzati.

In questo scenario, la rilevanza delle *webserie* non risiede soltanto nelle innovazioni narrative o distributive che introducono, ma anche nella loro capacità di ridefinire i rapporti tra creatività, organizzazione produttiva e industria culturale.

Esse mostrano come l'ambiente digitale abbia ampliato le possibilità di accesso alla produzione audiovisiva, favorendo la nascita di modelli ibridi che combinano elementi dell'indipendenza creativa con pratiche e standard sempre più vicini a quelli dell'industria professionale.

2.4.5. Distribuzione e piattaforme

La distribuzione rappresenta uno degli elementi che maggiormente distinguono le *webserie* dalla serialità televisiva tradizionale. Se per gran parte del Novecento l'accesso al pubblico dipendeva dalla presenza di broadcaster, reti televisive o distributori specializzati, l'ambiente digitale ha profondamente modificato queste dinamiche, consentendo ai contenuti di raggiungere le audience attraverso piattaforme online accessibili su scala globale. La distribuzione non costituisce più una fase separata e successiva alla produzione, ma diventa una **componente integrata** del processo creativo e strategico delle opere seriali contemporanee.

La diffusione di Internet e delle piattaforme digitali ha ridotto in maniera significativa le barriere all'accesso alla distribuzione audiovisiva. Creator indipendenti, piccoli studi e realtà produttive emergenti possono oggi pubblicare direttamente i propri contenuti senza dover necessariamente negoziare spazi all'interno dei sistemi televisivi tradizionali. Questo cambiamento ha ampliato la pluralità dei soggetti in grado di produrre e diffondere contenuti seriali, contribuendo alla diversificazione dell'offerta audiovisiva.

Tra le piattaforme che hanno maggiormente influenzato questa trasformazione, YouTube occupa una posizione certamente di primo piano. Fondata nel 2005, la piattaforma ha progressivamente assunto un ruolo strategico nella distribuzione di contenuti audiovisivi, offrendo agli autori la

possibilità di raggiungere audience potenzialmente globali attraverso un'infrastruttura caratterizzata da accessibilità, gratuità e continuità di aggiornamento.

Come sottolineano Snickars e Vonderau, YouTube non rappresenta semplicemente un archivio di video, ma un ambiente che ridefinisce le modalità di circolazione dei contenuti e le relazioni tra produzione e consumo.⁶⁴

Rispetto alla televisione tradizionale, la distribuzione digitale introduce una maggiore flessibilità. Le opere possono essere rese disponibili in qualsiasi momento, senza essere vincolate a specifici orari di programmazione o a limiti geografici particolarmente rigidi. Le audience possono accedere ai contenuti secondo modalità personalizzate e costruire autonomamente i propri percorsi di fruizione. Questa caratteristica favorisce la diffusione internazionale delle *webserie* e consente anche a produzioni di nicchia di raggiungere pubblici molto ampi e geograficamente dispersi.

Un ulteriore elemento distintivo riguarda la natura permanente della distribuzione online. Nella televisione lineare, la disponibilità dei contenuti è generalmente limitata al momento della trasmissione o a finestre temporali relativamente ristrette. Nelle piattaforme digitali, invece, gli episodi rimangono accessibili nel tempo e possono continuare ad accumulare visualizzazioni, commenti e nuove audience anche molti mesi o anni dopo la pubblicazione. La distribuzione assume così una dimensione cumulativa che contribuisce a prolungare il ciclo di vita delle opere.

Le piattaforme non svolgono però una funzione esclusivamente distributiva. Come evidenziano van Dijck, Poell e de Waal, esse operano come infrastrutture che organizzano l'accesso ai contenuti e influenzano le modalità attraverso cui questi vengono scoperti e consumati. La distribuzione digitale non consiste quindi soltanto nel rendere disponibile un'opera, ma implica anche l'inserimento di tale opera all'interno di sistemi di classificazione, ricerca e raccomandazione che incidono direttamente sulla sua visibilità.⁶⁵

Come già evidenziato, per le *webserie* questo aspetto assume una particolare rilevanza. A differenza della televisione, dove la visibilità dipende principalmente dalla collocazione nel palinsesto, nell'ambiente digitale la capacità di raggiungere il pubblico è strettamente collegata alle dinamiche della piattaforma e alla capacità del contenuto di inserirsi nei processi di scoperta e circolazione

⁶⁴ Snikars, Pelle e Vonderau, Patrick, op. cit.

⁶⁵ van Dijck, José, Poell, Thomas e de Waal, Martijn, op. cit.

online. La distribuzione diventa quindi un fenomeno più complesso, nel quale disponibilità, accessibilità e visibilità risultano profondamente intrecciate.

Nel caso delle *webserie* animate contemporanee, la distribuzione attraverso piattaforme digitali rappresenta spesso una condizione essenziale per la loro esistenza. *The Amazing Digital Circus*, *ENA*, *Hazbin Hotel* e *Alien Stage* hanno costruito gran parte della propria notorietà proprio grazie alla possibilità di raggiungere pubblici globali senza passare attraverso i tradizionali canali televisivi. La distribuzione online consente a queste opere di sviluppare comunità internazionali di spettatori e di consolidare forme di coinvolgimento che difficilmente sarebbero state possibili all'interno di modelli distributivi più tradizionali.

La distribuzione digitale favorisce inoltre forme di circolazione che eccedono i confini della piattaforma originaria. Trailer, estratti, clip, fan edit e contenuti derivati possono essere condivisi attraverso social network, forum, piattaforme video e spazi di discussione online, contribuendo ad ampliare la visibilità dell'opera e a raggiungere nuovi segmenti di pubblico. In questo senso, la distribuzione non si esaurisce nella pubblicazione dell'episodio, ma prosegue attraverso una molteplicità di percorsi che coinvolgono utenti, community e ambienti mediali differenti.

Da questa prospettiva, la distribuzione delle *webserie* appare come uno dei principali fattori che hanno contribuito alla trasformazione della serialità audiovisiva contemporanea. Le piattaforme digitali non hanno semplicemente sostituito i canali distributivi tradizionali, ma hanno introdotto nuove logiche di accesso, permanenza e circolazione dei contenuti.

La distribuzione digitale ha quindi modificato in profondità le condizioni di accesso al mercato audiovisivo, rendendo possibile la diffusione globale di produzioni indipendenti e favorendo la nascita di modelli seriali difficilmente compatibili con i tradizionali sistemi televisivi. In questo scenario, le piattaforme diventano il principale snodo attraverso cui contenuti, produttori e pubblici entrano in relazione.

2.4.6. Finanziamento e sostenibilità

Uno degli aspetti più rilevanti nello sviluppo delle *webserie* contemporanee riguarda la sostenibilità economica dei progetti. Se la riduzione delle barriere tecnologiche ha reso più accessibile la produzione audiovisiva, ciò non ha eliminato la necessità di reperire risorse per coprire costi legati alla scrittura, all'animazione, alla post-produzione, alla promozione e alla gestione delle attività

produttive. La questione del finanziamento rappresenta quindi uno degli elementi centrali per comprendere l'evoluzione delle *webserie* da fenomeno prevalentemente amatoriale a settore sempre più professionalizzato.

Nelle prime fasi di sviluppo della serialità online, molti progetti venivano realizzati attraverso forme di **autofinanziamento**. Autori e piccoli gruppi creativi investivano risorse personali, accettando livelli molto elevati di incertezza economica. Questo modello consentiva una notevole libertà creativa, ma rendeva difficile garantire continuità produttiva nel lungo periodo. La sopravvivenza delle opere dipendeva frequentemente dalla disponibilità di tempo, competenze e risorse da parte dei loro creatori.

Con la crescita delle piattaforme digitali si sono progressivamente affermati modelli di sostegno economico più articolati. Tra questi, il **crowdfunding** (*lending* oppure *equity*) ha assunto un ruolo particolarmente importante. Attraverso piattaforme dedicate, gli autori possono raccogliere fondi direttamente dalle proprie community, coinvolgendo il pubblico già nelle fasi iniziali del progetto. Questo modello consente di ridurre la dipendenza dagli investitori tradizionali e rafforza il legame tra creator e sostenitori.

Accanto al *lending crowdfunding*, attraverso il quale i finanziatori prestano denaro al progetto ricevendo un interesse sul capitale investito in cambio, e all'*equity crowdfunding*, dove i finanziatori ottengono quote societarie in cambio del loro contributo economico, si sono sviluppate forme di finanziamento continuativo basate su sistemi di mecenatismo: il **donation-based crowdfunding**, dove i sostenitori contribuiscono al progetto senza aspettarsi alcun ritorno, e il **reward-based crowdfunding**, dove i sostenitori ricevono una ricompensa in cambio del loro contributo, come accade sulla piattaforma **Patreon** che ha favorito appunto la nascita di modelli nei quali gli utenti contribuiscono economicamente alla produzione attraverso pagamenti periodici in cambio di contenuti esclusivi, anticipazioni o forme di accesso privilegiato. In questi casi, il sostegno economico non deriva soltanto dal consumo dell'opera, ma dalla costruzione di una relazione stabile tra autore e comunità di riferimento.

Parallelamente, la **monetizzazione pubblicitaria** ha acquisito importanza con l'introduzione del *Programma Partner* di YouTube e la progressiva espansione della *creator economy* che ha reso possibile la generazione di ricavi attraverso le visualizzazioni e l'attività degli utenti. Come osservano Cunningham e Craig, le piattaforme hanno favorito la nascita di nuove

figure professionali capaci di trasformare la produzione di contenuti in un'attività economicamente sostenibile. Tuttavia, la dipendenza dalla pubblicità comporta anche una forte esposizione alle variazioni degli algoritmi, delle politiche di monetizzazione e delle condizioni di mercato.⁶⁶

Molte produzioni combinano inoltre una pluralità differente di fonti di entrata: sponsorizzazioni, accordi commerciali, product placement, merchandising, licensing e vendita di prodotti derivati che contribuiscono a diversificare i ricavi e a ridurre la dipendenza da un singolo canale di finanziamento.

In particolare, il merchandising assume spesso un ruolo strategico nelle produzioni caratterizzate da fandom particolarmente coinvolti, poiché consente di trasformare il capitale simbolico accumulato in valore economico.

Le *webserie* animate offrono esempi particolarmente significativi di tali dinamiche: *The Amazing Digital Circus* è stata prodotta da Glitch Productions, studio che combina monetizzazione digitale, attività commerciali, accordi di distribuzione e vendita di prodotti; *Hazbin Hotel* è stato accompagnato da un articolato ecosistema commerciale comprendente merchandising, collaborazioni e accordi con operatori dell'industria audiovisiva. In entrambi i casi, la sostenibilità economica non deriva da una singola fonte di reddito, ma dalla capacità di integrare differenti modelli di finanziamento.

Questa evoluzione evidenzia come la sostenibilità delle *webserie* dipenda sempre meno da logiche tipiche della televisione tradizionale e sempre più dalla capacità di costruire comunità attive e relazioni durature con il pubblico. Le audience non rappresentano soltanto destinatarie dei contenuti, ma possono contribuire direttamente alla loro continuità produttiva attraverso forme di sostegno economico, consumo e partecipazione.

La questione del finanziamento assume inoltre una rilevanza particolare nel caso dell'animazione, settore storicamente caratterizzato da costi elevati e tempi di lavorazione molto lunghi. La possibilità di accedere a fonti di finanziamento diversificate ha consentito a numerosi studi indipendenti di sviluppare progetti che in passato sarebbero stati difficilmente realizzabili al di fuori delle grandi strutture industriali.

⁶⁶ Cunningham, Stuart e Craig, David, op. cit.

Da questa prospettiva, la sostenibilità economica delle *webserie* non può essere ridotta a una semplice questione finanziaria. Essa rappresenta piuttosto uno dei principali fattori che influenzano le modalità di produzione, la continuità delle opere e le possibilità di crescita dei progetti creativi. Le forme di finanziamento che si sono sviluppate nell'ambiente digitale testimoniano l'emergere di modelli economici più flessibili e diversificati, nei quali autonomia creativa, partecipazione del pubblico e sostenibilità produttiva tendono sempre più a intrecciarsi.

2.4.7. Il ruolo delle audience

Se la televisione tradizionale tendeva a concepire il pubblico principalmente come destinatario dei contenuti, l'ambiente digitale ha progressivamente attribuito alle audience una funzione molto più articolata. Nel caso delle *webserie*, gli "spettatori" non si limitano a seguire le vicende narrative proposte dagli autori, ma partecipano attivamente alla costruzione della visibilità, della circolazione e della rilevanza culturale delle opere. Il rapporto tra produzione e consumo diventa così più dinamico e interattivo rispetto ai modelli tipici del broadcasting.

Questa trasformazione è stata ampiamente analizzata da Jenkins, che descrive le audience contemporanee come soggetti attivi capaci di contribuire alla diffusione e alla reinterpretazione dei contenuti. Nell'ambito delle *webserie*, tale partecipazione assume forme molteplici: commenti, discussioni, condivisioni, fan art, meme, reaction video, teorie interpretative e produzioni derivate rappresentano soltanto alcune delle pratiche attraverso cui gli utenti prendono parte alla vita culturale delle opere.⁶⁷

Uno degli aspetti più rilevanti riguarda la capacità delle audience di contribuire alla costruzione della notorietà di una produzione. In un ambiente caratterizzato da un'elevata disponibilità di contenuti, la circolazione spontanea attraverso reti sociali e comunità online può incidere in modo significativo sulla diffusione di una *webserie*.

Le raccomandazioni tra utenti, le discussioni nei forum e la condivisione sui social media diventano fattori che influenzano la crescita della visibilità e l'espansione del pubblico.

Le audience svolgono inoltre una funzione importante nella costruzione del significato delle opere. Come evidenzia Hall, il consumo mediale non consiste in una semplice ricezione passiva del messaggio, ma implica processi di interpretazione, negoziazione e talvolta opposizione rispetto ai

⁶⁷ Jenkins Henry, op. cit.

significati proposti dal testo. Nel caso delle *webserie*, tali processi risultano particolarmente visibili grazie alla presenza di spazi digitali nei quali gli utenti possono confrontarsi pubblicamente sulle proprie letture e sviluppare interpretazioni collettive.⁶⁸

La partecipazione assume quindi una rilevanza ancora maggiore all'interno dei *fandom*. Le comunità di fan non si limitano a seguire una serie, ma producono attività che contribuiscono a mantenerla culturalmente viva nel tempo. Disegni, racconti, animazioni, cosplay, video musicali, analisi e contenuti umoristici ampliano l'universo simbolico dell'opera e ne favoriscono la permanenza nello spazio pubblico digitale anche nei periodi in cui non vengono pubblicati nuovi episodi.

Nel caso delle *webserie* animate, il contributo dei *fandom* appare particolarmente evidente. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* hanno generato comunità estremamente attive che partecipano alla costruzione della loro rilevanza culturale attraverso una costante produzione di contenuti e attività interpretative. In molti casi, la quantità di materiale realizzato dai fan supera ampiamente il volume dei contenuti ufficiali prodotti dagli autori, contribuendo a espandere la presenza dell'opera all'interno delle piattaforme digitali.

Le audience possono inoltre influenzare indirettamente le strategie produttive. I commenti, le reazioni e le discussioni online forniscono agli autori informazioni preziose sulle preferenze, le aspettative e le interpretazioni del pubblico. Pur non determinando necessariamente le scelte narrative, queste forme di feedback contribuiscono a creare un rapporto più diretto tra creatori e spettatori rispetto a quanto avveniva nella televisione tradizionale.

Come sottolinea Hills, i *fandom* non devono essere interpretati come gruppi marginali o eccezionali, ma come componenti strutturali delle culture mediali contemporanee. La partecipazione dei fan costituisce una delle modalità attraverso cui le opere acquisiscono **valore culturale**, visibilità e continuità nel tempo. Tale osservazione risulta particolarmente pertinente nel caso delle *webserie*, dove il coinvolgimento delle community rappresenta spesso una risorsa fondamentale per la crescita e la sostenibilità dei progetti.⁶⁹

⁶⁸ Hall, Stuart, "Encoding/Decoding" in Hall, Stuart, Dorothy, Hobson, Lowe, Andrew e Willis, Paul, *Culture, Media, Language*, Londra, Hutchinson, 1980.

⁶⁹ Hills, Matt, *Fan Cultures*, Londra, Routledge, 2002.

Ma l'importanza delle audience emerge anche sotto il profilo economico. La partecipazione dei fan può contribuire alla diffusione dell'opera, sostenere campagne di *crowdfunding*, alimentare la vendita di merchandising e rafforzare la riconoscibilità del brand associato alla serie. In questo senso, il pubblico non rappresenta soltanto una componente del processo di consumo, ma partecipa attivamente alla costruzione del valore simbolico ed economico delle produzioni.

Anche da questa prospettiva, le audience occupano una posizione centrale nell'ecosistema delle *webserie* contemporanee. Esse non costituiscono semplicemente il punto di arrivo della comunicazione, ma uno degli attori che contribuiscono alla circolazione, all'interpretazione e alla valorizzazione delle opere.

In questa prospettiva, fenomeni come *The Amazing Digital Circus* mostrano come la fortuna di una *webserie* non dipenda esclusivamente dalla qualità della narrazione, dalle scelte estetiche o dalle risorse investite nella produzione. Una parte significativa del suo successo si costruisce infatti attraverso le pratiche sviluppate dagli spettatori: discussioni online, interpretazioni condivise, produzioni dei fan, attività di promozione spontanea e forme di partecipazione che contribuiscono a mantenere l'opera visibile e culturalmente rilevante nel tempo. Le comunità che si formano non rappresentano quindi un elemento accessorio o successivo rispetto al testo audiovisivo, ma una componente che partecipa attivamente alla sua circolazione, alla sua valorizzazione e alla costruzione del suo impatto culturale.

2.4.8. *Webserie* tra televisione e piattaforme

Le *webserie* occupano una posizione peculiare all'interno del panorama audiovisivo, collocandosi in uno spazio intermedio tra la tradizione televisiva e le nuove logiche delle piattaforme digitali. Pur condividendo con la TV alcuni elementi fondamentali della serializzazione narrativa, esse si sviluppano all'interno di ambienti caratterizzati da modalità produttive, distributive e relazionali profondamente differenti. Comprendere questa natura ibrida risulta essenziale per interpretare il ruolo che svolgono le *webserie*.

Dal punto di vista narrativo, molte *webserie* ereditano caratteristiche storicamente associate alla serialità televisiva. La suddivisione in episodi, la presenza di archi narrativi di lunga durata, la costruzione progressiva dei personaggi e il ricorso a strategie di fidelizzazione come suspense e cliffhanger rappresentano elementi che trovano le proprie radici nella tradizione del broadcasting.

Come osserva Mittell, la serialità contemporanea continua a fondarsi sulla capacità di costruire continuità narrativa e coinvolgimento nel tempo, indipendentemente dal mezzo attraverso cui viene distribuita.⁷⁰

Allo stesso tempo, però, le *webserie* si differenziano dalla televisione sotto numerosi aspetti. In primo luogo, esse non dipendono necessariamente dai modelli organizzativi e produttivi delle emittenti tradizionali.

La distribuzione online consente infatti una maggiore autonomia nella definizione dei tempi di pubblicazione, della durata degli episodi e delle strategie di sviluppo narrativo. Le opere possono essere progettate senza dover rispettare rigidamente i vincoli imposti dal palinsesto o dagli standard industriali consolidati.

Anche il rapporto con il pubblico assume caratteristiche differenti. Nella televisione tradizionale, la comunicazione tra produttori e spettatori avveniva prevalentemente in forma indiretta e mediata da strumenti di rilevazione degli ascolti.

Nel contesto delle piattaforme digitali, invece, commenti, condivisioni, live stream e interazioni online favoriscono una relazione molto più immediata tra creator e audience. Questo non significa che gli spettatori determinino direttamente l'evoluzione delle opere, ma implica certamente una maggiore visibilità delle pratiche interpretative e delle reazioni del pubblico.

Le piattaforme digitali introducono inoltre logiche di accesso e scoperta dei contenuti profondamente diverse da quelle televisive. Se il broadcasting organizza l'esperienza audiovisiva attraverso il palinsesto, le piattaforme operano mediante cataloghi, sistemi di ricerca, suggerimenti personalizzati e percorsi di navigazione individualizzati. Come evidenziano van Dijck, Poell e de Waal, la distribuzione digitale si sviluppa all'interno di infrastrutture che influenzano la visibilità dei contenuti e le modalità attraverso cui essi vengono raggiunti dagli utenti.⁷¹

Questa posizione intermedia tra televisione e piattaforme emerge chiaramente nei casi analizzati nella presente ricerca. *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* presentano livelli di qualità produttiva, complessità narrativa e cura estetica comparabili a molte produzioni televisive contemporanee.

⁷⁰ Mittell, Jason, op. cit.

⁷¹ van Dijck, José, Poell, Thomas e de Waal, Martijn, op. cit.

Tuttavia, la loro circolazione, la formazione delle community e le modalità di fruizione risultano strettamente legate alle caratteristiche degli ambienti digitali nei quali vengono distribuite.

La stessa distinzione tra produzione indipendente e industria audiovisiva tende progressivamente ad attenuarsi. Alcune *webserie* mantengono una forte autonomia creativa pur raggiungendo audience globali e livelli elevati di professionalizzazione; altre vengono progressivamente integrate nei circuiti industriali tradizionali attraverso accordi di distribuzione, partnership commerciali o acquisizioni da parte di grandi operatori del settore. Ne deriva un panorama caratterizzato da continui scambi tra modelli produttivi differenti e da confini sempre meno definiti tra media tradizionali e nuovi media.

Le *webserie* possono quindi essere interpretate come uno dei luoghi nei quali le trasformazioni della serialità contemporanea risultano maggiormente visibili. Esse conservano alcuni elementi ereditati dalla TV, ma li rielaborano all'interno di contesti con maggiore flessibilità produttiva, distribuzione globale, partecipazione degli utenti e pluralità dei percorsi di fruizione. Più che rappresentare un'alternativa radicale alla TV, testimoniano un processo di riconfigurazione della serialità che coinvolge l'intero sistema audiovisivo.

In questa prospettiva, le *webserie* appaiono come prodotti tipici dell'era della **convergenza mediale** descritta da Jenkins. Esse nascono dall'incontro tra modelli narrativi consolidati e nuove infrastrutture digitali, tra pratiche industriali e creatività indipendente, tra consumo audiovisivo e partecipazione culturale.⁷²

La loro crescente diffusione suggerisce che la serialità contemporanea non possa più essere interpretata attraverso le sole categorie della televisione tradizionale, ma richieda strumenti teorici capaci di cogliere le forme assunte dalla produzione culturale nell'ambiente delle piattaforme.

Alla luce di queste considerazioni, le *webserie* non rappresentano semplicemente un nuovo formato distributivo, ma una manifestazione delle più ampie trasformazioni che stanno interessando i media contemporanei, il punto di incontro tra le logiche della serialità televisiva e quelle dell'ecosistema digitale.

⁷² Jenkins Henry, op. cit.

2.5. Serialità scripted e unscripted su YouTube

2.5.1. Definizione di serialità scripted

All'interno del panorama audiovisivo contemporaneo, una delle distinzioni più utilizzate riguarda la separazione tra contenuti *scripted* e *unscripted*. Sebbene tale classificazione abbia origine nell'industria televisiva, essa si è progressivamente estesa anche agli ambienti digitali e alle piattaforme online, diventando uno strumento utile per analizzare la crescente varietà di forme seriali presenti su YouTube. Comprendere questa distinzione risulta particolarmente importante per la presente ricerca, poiché *The Amazing Digital Circus*, insieme agli altri casi studio considerati, appartiene chiaramente all'ambito della serialità scripted.

Con il termine **scripted** si indicano generalmente produzioni basate su una progettazione narrativa preventiva, caratterizzate dalla presenza di sceneggiature, personaggi definiti, ambientazioni costruite e sviluppi narrativi pianificati. In tali opere, gli eventi rappresentati non derivano dall'improvvisazione o dalla spontaneità dei partecipanti, ma sono il risultato di un processo creativo e produttivo che precede la realizzazione del contenuto audiovisivo. Fiction televisive, serie animate, sitcom, produzioni drammatiche e molte forme di storytelling seriale rientrano tradizionalmente in questa categoria.

Dal punto di vista narrativo, la serialità scripted si fonda sulla costruzione intenzionale di un universo diegetico coerente. Personaggi, ambientazioni, conflitti e sviluppi della trama vengono progettati per sostenere una continuità narrativa che si sviluppa attraverso una pluralità di episodi.

La serialità scripted si distingue inoltre per la presenza di una forte intenzionalità autoriale. Pur potendo essere influenzata dalle reazioni del pubblico e dalle logiche produttive, essa nasce generalmente da un progetto narrativo definito, nel quale autori, sceneggiatori e produttori stabiliscono in anticipo le principali coordinate dell'opera. Questo aspetto la differenzia da molte forme di contenuto che si sviluppano prevalentemente attraverso l'improvvisazione o la documentazione di eventi reali.

Nel contesto delle piattaforme digitali, la serialità scripted assume forme estremamente eterogenee. Accanto a produzioni realizzate da grandi aziende dell'intrattenimento, esistono infatti numerosi progetti sviluppati da studi indipendenti, creator digitali e piccoli team creativi. La distribuzione online ha ampliato le possibilità di accesso alla produzione seriale, consentendo la realizzazione di

opere che spesso sperimentano linguaggi, estetiche e modelli narrativi difficilmente compatibili con i vincoli della televisione tradizionale.

Le *webserie* animate costituiscono uno degli esempi più evidenti di questa evoluzione. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* presentano tutte caratteristiche riconducibili alla serialità scripted: personaggi ricorrenti, universi narrativi strutturati, sviluppo progressivo delle vicende e una progettazione autoriale che orienta l'evoluzione della storia nel corso del tempo. Sebbene differiscano notevolmente sul piano stilistico e produttivo, condividono la presenza di una narrazione costruita intenzionalmente e distribuita attraverso una successione di episodi collegati tra loro.

La serialità scripted assume inoltre una particolare importanza all'interno delle piattaforme perché favorisce forme di coinvolgimento di lungo periodo. La continuità narrativa, la presenza di archi evolutivi e la progressiva costruzione dell'universo diegetico incentivano il ritorno degli spettatori e contribuiscono alla formazione di comunità di interesse che seguono lo sviluppo della storia nel tempo. Questo elemento risulta particolarmente rilevante nel caso delle produzioni analizzate nella presente ricerca, le cui audience sviluppano spesso pratiche interpretative e partecipative strettamente legate all'evoluzione della narrazione.

L'affermazione della serialità scripted su YouTube rappresenta inoltre un fenomeno particolarmente interessante perché mette in discussione una visione della piattaforma tradizionalmente associata a contenuti brevi, spontanei o amatoriali. Negli ultimi anni, YouTube è diventata anche uno spazio nel quale trovano collocazione opere narrative complesse, caratterizzate da elevati livelli di professionalizzazione e da forme di serializzazione comparabili, per ambizione e articolazione, a quelle presenti in altri settori dell'industria audiovisiva.

In questa prospettiva, la serialità scripted non deve essere interpretata come una semplice trasposizione online della fiction televisiva. Pur condividendo alcuni elementi fondamentali con la tradizione seriale precedente, essa si sviluppa all'interno di un ambiente caratterizzato da nuove modalità di distribuzione, da una diversa relazione con il pubblico e da una maggiore flessibilità produttiva. Proprio tali caratteristiche contribuiscono a spiegare perché YouTube sia diventata una delle principali piattaforme per la diffusione di forme innovative di serialità narrativa, tra le quali si collocano le opere oggetto della presente ricerca.

2.5.2. Definizione di serialità unscripted

Accanto alle forme di serialità fondate su sceneggiature, personaggi e universi narrativi costruiti intenzionalmente, l'ecosistema audiovisivo contemporaneo comprende un ampio insieme di contenuti riconducibili alla cosiddetta **serialità unscripted**. Con questa espressione si indicano produzioni nelle quali l'evoluzione degli eventi non deriva principalmente da una sceneggiatura predefinita, ma si sviluppa attraverso situazioni reali, interazioni spontanee, performance personali o attività documentate nel corso del tempo. Sebbene anche tali contenuti possano essere soggetti a processi di selezione, montaggio e organizzazione editoriale, la loro struttura narrativa si fonda generalmente su un rapporto più diretto con l'esperienza vissuta o con la rappresentazione di eventi non interamente pianificati.

Nell'industria televisiva tradizionale, la categoria dell'unscripted comprende reality show, talent show, game show, docu-serie e numerose altre forme di intrattenimento basate sulla presenza di persone reali piuttosto che di personaggi di finzione.

Con l'affermazione delle piattaforme digitali, tuttavia, il concetto si è ampliato fino a includere una vasta gamma di contenuti prodotti dai creator online: vlog, challenge, format di commento, video di viaggio, contenuti educational, dirette streaming, gameplay e molte altre forme seriali che si sviluppano attraverso la continuità della presenza del creator più che attraverso una narrazione di finzione.

A differenza della serialità scripted, l'elemento che garantisce la continuità non è necessariamente l'esistenza di una trama unitaria. In molti casi, la coerenza della serie deriva dalla ricorrenza di una persona, di un tema, di un'attività o di un format riconoscibile.

Gli spettatori tornano a seguire il contenuto non per conoscere l'evoluzione di una storia, ma per mantenere una relazione con il creator, con la community o con un determinato universo tematico.

Questa caratteristica risulta particolarmente evidente su YouTube, dove gran parte dei contenuti più seguiti appartiene proprio all'ambito dell'unscripted. Molti canali costruiscono nel tempo forme di serialità basate sulla ripetizione di schemi narrativi relativamente stabili: rubriche periodiche, aggiornamenti personali, sessioni di gioco, recensioni, esperimenti sociali o approfondimenti tematici. Pur in assenza di una trama strutturata, tali contenuti generano aspettative e abitudini di visione analoghe a quelle che caratterizzano la serialità tradizionale.

Dal punto di vista delle audience, la serialità unscripted tende inoltre a favorire forme di coinvolgimento differenti rispetto a quelle osservabili nelle opere di finzione. Se nelle produzioni scripted l'interesse si concentra prevalentemente sui personaggi e sugli sviluppi narrativi, nei contenuti unscripted il rapporto si costruisce spesso sull'autenticità percepita del creator e sulla continuità della sua presenza nel tempo. Come osservano Burges e Green, nei loro studi sulla cultura di YouTube, una parte significativa del valore attribuito ai creator deriva proprio dalla percezione di vicinanza, accessibilità e spontaneità che caratterizza molte forme di comunicazione online.⁷³

Ciò non significa che la serialità unscripted sia priva di progettazione. Al contrario, molti creator sviluppano strategie editoriali sofisticate, definiscono calendari di pubblicazione, costruiscono format riconoscibili e organizzano attentamente la propria presenza online. Tuttavia, la continuità del racconto deriva meno da una sceneggiatura e più dalla reiterazione di pratiche, attività e relazioni che si sviluppano nel corso del tempo.

La distinzione tra scripted e unscripted non deve essere interpretata come una separazione assoluta. Nell'ambiente digitale esistono infatti numerose forme ibride che combinano elementi appartenenti a entrambe le categorie. Alcuni creator incorporano componenti narrative all'interno dei propri vlog; altri costruiscono personaggi e situazioni semi-fictionalizzate pur mantenendo un forte riferimento alla propria identità reale. Analogamente, molte produzioni di finzione utilizzano strategie comunicative che richiamano l'autenticità e la spontaneità tipiche dei contenuti unscripted.

Per la presente ricerca, tale distinzione assume un valore soprattutto analitico. Le *webserie* animate considerate come casi studio appartengono chiaramente alla sfera della serialità scripted, ma la loro circolazione avviene all'interno di una piattaforma dominata da contenuti **unscripted**. Questo elemento contribuisce a rendere YouTube un ambiente particolarmente peculiare, nel quale opere narrative complesse convivono con format basati sull'esperienza personale, sulla spontaneità e sulla relazione diretta tra creator e pubblico. Comprendere questa coesistenza risulta fondamentale per analizzare il contesto nel quale si sviluppano e acquisiscono visibilità produzioni come *The Amazing Digital Circus*.

⁷³ Burgess, Jean e Green, Joshua, *YouTube: Online Video and Participatory Culture*, Cambridge, Polity Press, 2009.

2.5.3. Formati creator-driven (vlog, gaming, reaction)

Una delle principali peculiarità di YouTube rispetto ai media audiovisivi tradizionali consiste nella centralità dei *creator* come soggetti capaci di organizzare e strutturare l'offerta di contenuti. Se nella televisione il pubblico tende generalmente a seguire programmi, reti o generi specifici, nell'ambiente della piattaforma una parte significativa della fruizione si sviluppa in base a figure riconoscibili che costruiscono nel tempo una relazione continuativa con la propria audience.

In questo contesto si affermano i cosiddetti **formati creator-driven**, ossia contenuti la cui coerenza e riconoscibilità derivano principalmente dalla presenza del creator piuttosto che da una narrazione di finzione o da una struttura editoriale tradizionale.

Come osservano Burgess e Green, la cultura di YouTube si caratterizza per la forte integrazione tra produzione mediale e identità personale. Il *creator* non rappresenta soltanto l'autore del contenuto, ma spesso ne costituisce il principale elemento di continuità. La serialità si sviluppa quindi attraverso la reiterazione di una presenza riconoscibile, di uno stile comunicativo e di un rapporto costante con la community.⁷⁴

Tra i formati più diffusi rientra il **vlog** (video blog), una forma di comunicazione nella quale il *creator* racconta esperienze personali, opinioni, attività quotidiane o eventi significativi della propria vita.

Il vlog rappresenta una delle espressioni più caratteristiche della cultura partecipativa sviluppatasi su YouTube e contribuisce a costruire forme di coinvolgimento fondate sulla continuità della relazione piuttosto che sull'evoluzione di una trama. Gli spettatori seguono il creator nel tempo, sviluppando familiarità con la sua personalità, le sue abitudini e il suo percorso biografico.

Un secondo ambito particolarmente rilevante è quello dei **gaming content**. *Gameplay*, *let's play*, recensioni, *walkthrough* e dirette dedicate ai videogiochi costituiscono una delle categorie più popolari dell'intera piattaforma.

In questi casi la serialità deriva dalla progressione dell'esperienza di gioco, dalla continuità delle pubblicazioni e dalla presenza del creator come guida e interprete dell'attività videoludica: il

⁷⁴ Burgess, Jean e Green, Joshua, op. cit.

videogioco fornisce il contesto dell'azione, mentre il *creator* ne diventa il principale mediatore narrativo.

Particolare importanza assumono inoltre i **reaction video**, nei quali il contenuto consiste nella registrazione e nel commento delle reazioni del *creator* rispetto a video, serie, film, trailer, eventi o altri prodotti culturali.

Questo formato si fonda sulla condivisione dell'esperienza di visione e sulla costruzione di una dimensione partecipativa che coinvolge simultaneamente creator, opera originale e audience. Le *reaction* non producono necessariamente nuovi racconti autonomi, ma contribuiscono alla circolazione, all'interpretazione e alla valorizzazione dei contenuti ai quali fanno riferimento.

Dal punto di vista teorico, tali formati mostrano come la serialità contemporanea possa svilupparsi anche in assenza di una struttura narrativa tradizionale. La continuità non deriva necessariamente da personaggi di finzione o da archi narrativi pianificati, ma può essere costruita attraverso la reiterazione di pratiche, temi e relazioni che si sviluppano nel tempo.

In questo senso, la serialità creator-driven rappresenta una delle manifestazioni più evidenti della trasformazione delle forme audiovisive nell'ambiente delle piattaforme digitali.

La presenza di questi contenuti assume una particolare rilevanza per la presente ricerca perché costituisce il contesto all'interno del quale si diffondono le *webserie* animate. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* convivono infatti con un vasto **ecosistema di vlog, gameplay, reaction** e altri contenuti di commento che contribuiscono ad amplificarne la loro visibilità. Molti utenti scoprono tali opere proprio attraverso *creator* che le analizzano, le discutono o reagiscono ai loro episodi, favorendo processi di diffusione che si sviluppano parallelamente alla distribuzione ufficiale.

Le reaction video dedicate a *The Amazing Digital Circus* offrono un esempio particolarmente significativo di questa dinamica. Ogni nuovo episodio genera rapidamente centinaia di contenuti nei quali creator e spettatori commentano gli sviluppi della trama, discutono il significato delle scene e formulano ipotesi sugli episodi successivi.

La serie continua così a circolare ben oltre il momento della pubblicazione, alimentando conversazioni e pratiche interpretative che contribuiscono a mantenerne elevata la visibilità.

Da questa prospettiva, i *formati creator-driven* non rappresentano semplicemente una categoria di contenuti distinta dalla serialità scripted, ma costituiscono una componente importante dell'ecosistema culturale nel quale le *webserie* contemporanee vengono **recepite, discusse e valorizzate**.

La loro diffusione testimonia come YouTube abbia progressivamente sviluppato forme di serialità fondate non soltanto sulle storie raccontate, ma anche sulle relazioni continuative che si instaurano tra creator, contenuti e audience.

2.5.4. Serialità oltre la narrazione: il format

La serialità audiovisiva non si manifesta esclusivamente attraverso racconti di finzione caratterizzati da personaggi, ambientazioni e sviluppi narrativi progressivi. Una parte significativa dei contenuti che popolano YouTube si fonda infatti su forme di continuità che non dipendono dalla presenza di una trama, ma dalla ripetizione riconoscibile di una struttura comunicativa. In questi casi, ciò che garantisce la serialità non è il racconto di una storia, bensì il **format**.

Con il termine *format* si indica un modello relativamente stabile di organizzazione del contenuto, caratterizzato dalla reiterazione di schemi, regole, temi o modalità espressive che vengono riproposti nel tempo. Ogni episodio può affrontare argomenti differenti o presentare situazioni nuove, ma mantiene una struttura riconoscibile che consente al pubblico di identificare immediatamente il tipo di esperienza proposta. La continuità deriva quindi dalla ripetizione della forma piuttosto che dall'evoluzione di una narrazione.

Questo fenomeno non è esclusivo delle piattaforme digitali. Anche la televisione ha storicamente sviluppato numerosi format seriali, dai quiz ai talk show, dai programmi di cucina ai reality show. Tuttavia, nell'ambiente di YouTube tale logica assume una centralità ancora maggiore. Molti creator costruiscono la propria identità editoriale attraverso rubriche ricorrenti, format tematici e schemi comunicativi che possono essere replicati per lunghi periodi senza la necessità di sviluppare un universo narrativo unitario.

Dal punto di vista delle pratiche di consumo, la serialità basata sul format genera forme di fidelizzazione differenti rispetto a quelle tipiche delle produzioni scripted. Lo spettatore non torna necessariamente per conoscere il seguito di una storia, ma perché apprezza una determinata modalità di presentazione, un particolare stile comunicativo o un preciso tipo di contenuto.

La prevedibilità della struttura diventa essa stessa una risorsa, poiché offre familiarità e riconoscibilità all'interno di un ambiente caratterizzato da una continua abbondanza di stimoli e informazioni.

Questa osservazione richiama alcune riflessioni già sviluppate da Umberto Eco a proposito della dialettica tra ripetizione e variazione nelle forme seriali. Anche nel caso dei format digitali, il piacere della fruizione deriva spesso dall'equilibrio tra elementi familiari e contenuti nuovi. La struttura rimane stabile, mentre cambiano gli argomenti, gli ospiti, le situazioni o i materiali presi in esame. È proprio questa combinazione a consentire al format di mantenere nel tempo l'interesse del pubblico.⁷⁵

Su YouTube tale logica è particolarmente evidente nei contenuti di commento, nei video di reazione, nei format educational, nei canali dedicati alla divulgazione, nelle recensioni e nei contenuti videoludici.

In molti casi, il successo non dipende da una specifica puntata, ma dalla capacità del creator di consolidare una formula riconoscibile e facilmente replicabile. La serialità coincide quindi con la continuità del format più che con la continuità della narrazione.

Dal punto di vista teorico, questo fenomeno amplia il significato stesso del concetto di serialità. Come osserva Mittell, le forme seriali contemporanee non possono essere ridotte esclusivamente alla fiction o alle narrazioni episodiche tradizionali. La serializzazione può infatti riguardare anche pratiche, strutture e modalità di organizzazione dei contenuti che producono aspettative di ritorno e continuità della fruizione.⁷⁶

Questa distinzione risulta particolarmente utile per comprendere la specificità delle *webserie* animate oggetto della presente ricerca. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* appartengono chiaramente all'ambito della serialità narrativa, fondata sull'evoluzione di personaggi e universi diegetici. Tuttavia, la loro diffusione avviene all'interno di una piattaforma nella quale una parte considerevole dell'offerta audiovisiva si basa invece sulla serialità del format. Le due logiche convivono e spesso si influenzano reciprocamente.

⁷⁵ Eco, Umberto, "L'innovazione nel seriale", cit.

⁷⁶ Mittell, Jason, op. cit.

Non è raro, ad esempio, che una *webserie* generi una costellazione di contenuti secondari organizzati proprio attraverso format ricorrenti: analisi degli episodi, reaction video, approfondimenti teorici, classifiche, recensioni o discussioni tra fan. In questi casi, la serialità narrativa dell'opera originale si intreccia con la serialità del format che caratterizza le produzioni realizzate dalla community e dai creator.

La presenza simultanea di queste diverse forme di serializzazione rappresenta una delle peculiarità dell'ecosistema YouTube. La piattaforma ospita infatti sia narrazioni complesse e continuative sia contenuti fondati sulla ripetizione di formule comunicative relativamente stabili.

Comprendere questa distinzione consente di cogliere meglio la varietà delle forme seriali contemporanee e prepara il terreno per l'analisi delle relazioni che si instaurano tra serialità scripted, pratiche partecipative e dinamiche di visibilità all'interno dell'ambiente digitale.

2.5.5. Il creator come dispositivo seriale

Una delle caratteristiche più originali della serialità sviluppata sulle piattaforme digitali riguarda il ruolo assunto dal *creator*.

Se nella serialità televisiva tradizionale la continuità dell'esperienza era generalmente garantita dalla presenza di personaggi, ambientazioni o universi narrativi ricorrenti, nell'ambiente di YouTube tale funzione viene spesso svolta direttamente dal soggetto che produce i contenuti. In molti casi, infatti, il *creator* rappresenta il principale elemento di coerenza e riconoscibilità dell'intera esperienza mediale.

La continuità non deriva necessariamente dall'esistenza di una trama o di una progressione narrativa, ma dalla reiterazione della presenza del creator nel tempo. Attraverso pubblicazioni regolari, format ricorrenti e modalità comunicative riconoscibili, il creator costruisce una relazione duratura con il proprio pubblico, trasformandosi nel punto di riferimento intorno al quale si organizza la serialità del canale.

Gli spettatori non seguono soltanto specifici contenuti, ma sviluppano una familiarità progressiva con la persona che li produce, con il suo stile espressivo e con la sua identità pubblica.

Burgess e Green hanno evidenziato come una delle peculiarità della cultura di YouTube risieda proprio nella centralità delle identità personali e delle pratiche di autorappresentazione. La piattaforma favorisce infatti forme di comunicazione nelle quali il *creator* non appare come un soggetto distante o istituzionale, ma come una figura percepita come accessibile e riconoscibile. Questa dimensione relazionale contribuisce a rafforzare la continuità della fruizione e a consolidare il legame tra pubblico e contenuto.⁷⁷

Da questo punto di vista, il creator può essere interpretato come un vero e proprio **dispositivo seriale**. Utilizzando il termine dispositivo in senso ampio, come elemento che organizza e struttura pratiche, relazioni e significati, il *creator* diventa il principio che garantisce continuità a contenuti anche molto differenti tra loro. Un vlog quotidiano, una reaction, una diretta streaming o un video di approfondimento possono affrontare temi completamente diversi, ma vengono percepiti come parte di una medesima esperienza grazie alla presenza costante della stessa figura autoriale.

Questa dinamica modifica profondamente il concetto stesso di serialità. Nella televisione tradizionale, la serializzazione era generalmente associata alla ripetizione di personaggi e situazioni narrative.

Su YouTube, invece, la continuità può essere costruita attraverso la ripetizione della *relazione tra creator e audience*. Ciò che ritorna non è necessariamente una storia, ma una presenza. La serialità si fonda quindi sulla riconoscibilità di un'identità pubblica che accompagna il pubblico nel tempo.

Come osserva Hills, le culture partecipative contemporanee tendono a svilupparsi intorno a figure che fungono da punti di aggregazione per le community. Nel contesto delle piattaforme digitali, il *creator* assume spesso questa funzione, diventando il centro di reti relazionali che coinvolgono spettatori, fan, collaboratori e altri produttori di contenuti. La continuità della community è frequentemente più legata alla permanenza del creator che alla specifica natura dei singoli contenuti pubblicati.⁷⁸

Tale fenomeno è particolarmente evidente nei canali dedicati a vlog, gaming, divulgazione o intrattenimento, nei quali il pubblico segue il creator indipendentemente dall'argomento affrontato

⁷⁷ Burgess, Jean e Green, Joshua, op. cit.

⁷⁸ Hills, Matt, op. cit.

in un determinato episodio. L'interesse si concentra sulla personalità, sul punto di vista e sullo stile comunicativo dell'autore. In questo senso, il creator diventa simultaneamente autore, protagonista e principale elemento di serializzazione.

Anche nel caso delle *webserie* scripted, il ruolo del *creator* può assumere una rilevanza significativa. Molte produzioni digitali contemporanee sviluppano una forte associazione tra l'opera e i suoi autori, che partecipano attivamente alla comunicazione con il pubblico attraverso social media, livestream, interviste e contenuti aggiuntivi. Nel caso di *The Amazing Digital Circus*, ad esempio, la presenza di Glitch Productions e della sua comunità di riferimento contribuisce a rafforzare la continuità dell'interesse, ben oltre la pubblicazione dei singoli episodi.

La centralità del *creator* rappresenta quindi una delle differenze più significative tra l'ambiente delle piattaforme e i modelli mediali precedenti. Se nella televisione tradizionale la relazione principale si instaurava tra spettatore e programma, nelle piattaforme digitali essa tende sempre più a svilupparsi tra spettatore e creator. I contenuti continuano a svolgere un ruolo fondamentale, ma vengono spesso interpretati e valorizzati attraverso la figura che li produce e li rende riconoscibili.

In questa prospettiva, il *creator* non costituisce semplicemente un autore di contenuti, ma una delle principali infrastrutture simboliche intorno alle quali si organizza la serialità contemporanea. La sua presenza garantisce continuità, favorisce la fidelizzazione e contribuisce alla costruzione di comunità che si sviluppano nel tempo.

Comprendere questa trasformazione risulta fondamentale per analizzare le specificità della serialità su YouTube e per distinguere le logiche che caratterizzano le piattaforme digitali da quelle che hanno storicamente definito la serialità televisiva.

2.5.6. Audience, engagement e partecipazione

Una delle principali trasformazioni introdotte dalle piattaforme digitali riguarda il modo in cui il pubblico partecipa alla vita dei contenuti audiovisivi e il ruolo assunto dalle audience nei processi di circolazione e valorizzazione dei contenuti. A differenza dei modelli mediali tradizionali, nei quali gli spettatori disponevano di limitate possibilità di intervento, YouTube rende visibili e integrabili numerose forme di interazione che accompagnano la visione, dalla discussione pubblica alla produzione di contenuti derivati.

Se nella televisione broadcast il pubblico era prevalentemente osservato attraverso indicatori aggregati come gli ascolti, nelle piattaforme digitali le attività degli utenti diventano immediatamente visibili, misurabili e spesso direttamente integrate nel funzionamento stesso dell'ecosistema mediale. Commenti, condivisioni, visualizzazioni, like, iscrizioni ai canali e numerose altre forme di interazione contribuiscono a definire il rapporto tra contenuti e pubblico.

In questo contesto, il concetto di *engagement* assume una posizione centrale. Con tale termine si fa generalmente riferimento all'insieme delle pratiche attraverso cui gli utenti interagiscono con i contenuti e con le comunità che si sviluppano intorno ad essi. L'*engagement* non coincide semplicemente con il consumo passivo di un video, ma comprende forme di coinvolgimento che possono variare dalla semplice visualizzazione fino alla partecipazione attiva nelle discussioni, nella produzione di contenuti derivati e nelle attività dei fandom.

La crescente importanza dell'*engagement* è strettamente collegata alle trasformazioni introdotte dalla cultura partecipativa descritta da Henry Jenkins, secondo il quale le audience contemporanee non possono più essere interpretate esclusivamente come destinatarie dei messaggi mediali, poiché partecipano in misura crescente alla loro diffusione, reinterpretazione e rielaborazione. La partecipazione diventa così una componente strutturale dell'esperienza mediale e non un fenomeno marginale o accessorio.⁷⁹

Nel caso di YouTube, tale partecipazione assume forme particolarmente visibili. Gli utenti possono commentare gli episodi, condividere interpretazioni, proporre teorie narrative, realizzare video di analisi, creare meme, produrre fan art o contribuire alla diffusione dei contenuti attraverso altre piattaforme sociali. Queste attività non modificano necessariamente il testo originale, ma contribuiscono ad ampliarne la presenza pubblica e a rafforzarne la rilevanza culturale.

Particolarmente importante risulta il ruolo delle comunità di fan, i fandom nei quali gli utenti sviluppano forme di appartenenza, competenze interpretative e pratiche collaborative. Nel contesto delle *webserie*, tali comunità contribuiscono a mantenere vivo l'interesse nei confronti delle opere anche durante i periodi di pausa tra un episodio e l'altro. La partecipazione dei fan prolunga la vita culturale della serie e favorisce la costruzione di un coinvolgimento che va oltre il semplice momento della visione.

⁷⁹ Jenkins Henry, op. cit.

Le *webserie* animate analizzate in questa ricerca offrono esempi particolarmente significativi di tali dinamiche. *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* hanno tutte generato comunità estremamente attive che producono costantemente interpretazioni, elaborazioni creative e contenuti derivati. In molti casi, la conversazione sviluppata su ciascuna di queste *webserie* continua per settimane o mesi dopo la pubblicazione di un episodio, contribuendo a mantenerne elevata la visibilità e la rilevanza all'interno delle piattaforme digitali.

La partecipazione non riguarda tuttavia soltanto le attività più visibili o creative. Anche pratiche apparentemente semplici, come lasciare un commento, condividere un video o iscriversi a un canale, contribuiscono alla costruzione della presenza pubblica di un contenuto. Le piattaforme registrano e valorizzano tali interazioni, trasformandole in indicatori che influenzano la diffusione e la scoperta delle opere da parte di altri utenti. In questo senso, le attività delle audience assumono una rilevanza che eccede la dimensione puramente comunicativa.

Questa osservazione permette di cogliere una differenza fondamentale rispetto alla televisione tradizionale. Nel broadcasting, il successo di una serie dipendeva principalmente dalla capacità di attrarre spettatori in determinati momenti della programmazione. Nell'ambiente digitale, invece, il valore di un contenuto tende a essere costruito attraverso una pluralità di pratiche che si sviluppano prima, durante e dopo la visione. La partecipazione diventa così una componente integrante dei processi di visibilità e di consolidamento culturale delle opere.

Per la presente ricerca, tale aspetto assume una particolare importanza. Una delle ipotesi che guideranno l'analisi empirica è infatti che il successo delle *webserie* animate contemporanee non possa essere spiegato esclusivamente attraverso elementi narrativi o produttivi, ma debba essere messo in relazione anche con le forme di coinvolgimento che esse riescono a generare.

L'interesse suscitato da produzioni come *The Amazing Digital Circus* appare strettamente collegato alla capacità di attivare discussioni, pratiche partecipative e attività collettive che contribuiscono ad amplificarne la diffusione e a prolungarne la presenza nello spazio digitale.

Analizzare tali dimensioni significa quindi comprendere una componente essenziale delle modalità attraverso cui le *webserie* acquisiscono visibilità, continuità e riconoscimento nell'ambiente delle piattaforme digitali.

2.6. Audience, algoritmi e costruzione del valore

2.6.1. Audience attive e cultura partecipativa

La progressiva diffusione delle piattaforme digitali ha contribuito a mettere in discussione una concezione delle audience come soggetti prevalentemente passivi, destinatari finali di contenuti prodotti da istituzioni medialie centralizzate.

Nell'ambiente contemporaneo, gli utenti dispongono di strumenti che consentono non soltanto di accedere ai contenuti, ma anche di commentarli, dividerli, reinterpretarli e talvolta rielaborarli creativamente. Questa trasformazione ha favorito l'affermazione di modelli teorici che attribuiscono alle audience un ruolo sempre più attivo nella produzione e nella circolazione della cultura mediale.

Le basi di tale prospettiva possono essere rintracciate nei *Cultural Studies* britannici e, in particolare, nelle riflessioni di Stuart Hall sul modello *encoding/decoding*. Hall osserva come il significato di un testo mediale non venga semplicemente trasmesso dal produttore al pubblico, ma sia il risultato di processi interpretativi che coinvolgono gli spettatori. Le audience possono accettare, negoziare o persino contestare i significati proposti dai contenuti, contribuendo attivamente alla costruzione del senso.⁸⁰

A partire dagli Anni Novanta, questa attenzione verso l'attività interpretativa del pubblico si è progressivamente ampliata grazie agli studi sui *fandom* e sulle *culture partecipative*. Un contributo particolarmente importante è stato fornito da Henry Jenkins, che in *Textual Poachers* descrive i fan come soggetti capaci di appropriarsi dei testi medialie e di utilizzarli come risorse per la produzione di nuovi significati, pratiche e forme espressive. I fan non si limitano a consumare contenuti, ma li reinterpretano, li discutono e li incorporano nelle proprie attività culturali.⁸¹

Queste dinamiche assumono una portata ancora maggiore nell'ambiente delle piattaforme digitali. In *Convergence Culture*, Jenkins evidenzia come la partecipazione non rappresenti più una pratica limitata a gruppi relativamente ristretti di appassionati, ma una componente sempre più diffusa della cultura mediale contemporanea. Le tecnologie digitali riducono infatti le barriere alla produzione e

⁸⁰ Hall, Stuart, op. cit.

⁸¹ Jenkins, Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.

alla distribuzione dei contenuti, consentendo agli utenti di intervenire più facilmente nei processi di comunicazione.⁸²

La nozione di *cultura partecipativa* descrive proprio questo contesto, caratterizzato da bassi livelli di accesso alla produzione culturale, forte circolazione delle conoscenze e possibilità per gli utenti di contribuire attivamente alla vita delle comunità online. In tali ambienti, la distinzione tradizionale tra produttori e consumatori tende progressivamente ad attenuarsi, lasciando spazio a configurazioni più complesse nelle quali gli individui possono assumere ruoli differenti a seconda delle situazioni e delle pratiche in cui sono coinvolti.

YouTube rappresenta uno degli esempi più significativi di questa trasformazione. La piattaforma è stata costruita fin dalle origini sulla possibilità per gli utenti di caricare, condividere e commentare contenuti audiovisivi. Come osservano Burgess e Green, una delle caratteristiche fondamentali di YouTube consiste proprio nell'intreccio tra produzione professionale, creatività amatoriale e partecipazione delle community. I contenuti non circolano esclusivamente dall'alto verso il basso, ma vengono continuamente discussi, rilanciati e reinterpretati dagli utenti.⁸³

Nel caso delle *webserie* animate, la partecipazione delle audience assume forme particolarmente articolate. Gli spettatori discutono gli episodi, elaborano teorie interpretative, producono fan art, realizzano video di analisi, condividono meme e contribuiscono alla diffusione delle opere attraverso una molteplicità di piattaforme. Tali attività non rappresentano semplicemente reazioni successive alla visione, ma diventano parte integrante dell'esperienza culturale associata alla serie.

Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* offrono esempi particolarmente significativi di questo fenomeno. Incentrate su ciascuna di esse si sono poi sviluppate comunità molto attive che hanno contribuito costantemente all'elaborazione di significati, alla costruzione di interpretazioni condivise e alla produzione di contenuti derivati. La rilevanza culturale di tali opere non dipende soltanto dagli episodi ufficiali, ma anche dall'insieme delle pratiche che si sviluppano nelle community di riferimento.

In questo scenario, le audience non possono più essere considerate esclusivamente come destinatari finali della comunicazione. Esse partecipano alla costruzione del valore culturale delle opere

⁸² Jenkins Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, cit.

⁸³ Burgess, Jean e Green, Joshua, op. cit.

attraverso processi di interpretazione, discussione e produzione simbolica che si sviluppano ben oltre il momento della visione. Tale prospettiva risulta particolarmente importante per la presente ricerca, poiché consente di analizzare le *webserie* animate non soltanto come prodotti audiovisivi, ma come fenomeni culturali che prendono forma attraverso l'interazione continua tra contenuti e comunità di utenti.

Le audience attive costituiscono dunque uno degli elementi fondamentali per comprendere le trasformazioni che interessano la serialità nell'ambiente delle piattaforme digitali. La loro capacità di partecipare alla costruzione dei significati, di favorire la circolazione dei contenuti e di contribuire alla formazione di comunità interpretative rappresenta una delle condizioni che rendono possibile il successo e la permanenza delle opere seriali nell'ecosistema mediale contemporaneo.

2.6.2. Engagement e metriche di piattaforma

Nell'ambiente delle piattaforme digitali, il coinvolgimento del pubblico non rappresenta soltanto un indicatore dell'interesse suscitato da un contenuto, ma costituisce una componente centrale dei processi attraverso cui vengono attribuite visibilità, rilevanza e opportunità di crescita. A differenza della televisione tradizionale, dove il successo era misurato prevalentemente attraverso dati aggregati di ascolto, le piattaforme digitali rendono disponibili una vasta gamma di informazioni relative ai comportamenti degli utenti, trasformando l'interazione in un elemento continuamente osservabile e quantificabile.

In questo contesto, come si è già detto, assume particolare importanza il concetto di *engagement*, termine utilizzato per descrivere il livello di coinvolgimento che un contenuto riesce a generare presso il proprio pubblico. L'*engagement* comprende una pluralità di comportamenti, tra cui visualizzazioni, commenti, condivisioni, iscrizioni ai canali, apprezzamenti, tempo di permanenza e altre forme di interazione che segnalano l'interesse degli utenti nei confronti di un contenuto o di un creator. Più che una singola metrica, esso rappresenta una dimensione complessa che sintetizza differenti modalità di partecipazione.

Ogni interazione lascia una traccia che può essere raccolta, elaborata e utilizzata per organizzare la distribuzione dei contenuti. In questo senso, le metriche non svolgono una funzione esclusivamente descrittiva, ma partecipano direttamente all'organizzazione dell'ambiente mediale.

Le piattaforme digitali rendono visibili sia agli utenti sia ai *creator* una grande quantità di indicatori quantitativi. Numero di visualizzazioni, iscritti, commenti e like costituiscono segnali immediatamente accessibili che contribuiscono alla percezione del successo di un contenuto. Tali metriche non rappresentano semplicemente misurazioni neutrali, ma influenzano il comportamento degli utenti, orientano le aspettative e contribuiscono alla costruzione della reputazione di creator e opere audiovisive

Un ruolo particolarmente rilevante è assunto poi dal *watch time*, ossia il tempo effettivamente trascorso dagli utenti nella visione dei contenuti. Negli ultimi anni, YouTube ha progressivamente attribuito crescente importanza a questo indicatore, privilegiando non soltanto la capacità di attrarre click, ma anche quella di mantenere l'attenzione degli spettatori. Come sottolineano Cunningham e Craig, la creator economy contemporanea si sviluppa all'interno di sistemi nei quali l'attenzione degli utenti costituisce una risorsa economica fondamentale.⁸⁴

Questo aspetto richiama le riflessioni di Davenport e Beck sull'*economia dell'attenzione*, secondo cui l'abbondanza informativa rende sempre più preziosa la capacità di catturare e mantenere l'interesse del pubblico. In un ambiente caratterizzato da una disponibilità pressoché illimitata di contenuti, la competizione si sposta infatti dalla produzione delle informazioni alla conquista dell'attenzione degli utenti. Le metriche di engagement diventano quindi strumenti attraverso cui tale attenzione viene osservata, misurata e valorizzata.⁸⁵

Nel caso delle *webserie*, questi indicatori assumono una rilevanza particolare. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* non vengono valutate soltanto in base alla qualità narrativa o tecnica, ma anche attraverso la capacità di generare coinvolgimento continuativo. Visualizzazioni, commenti, reazioni e discussioni contribuiscono a segnalare l'interesse suscitato dalle opere e a consolidarne la presenza all'interno delle piattaforme.

Le metriche assumono inoltre una funzione simbolica. Numeri particolarmente elevati possono essere interpretati dagli utenti come segnali di popolarità, affidabilità o rilevanza culturale. Questo fenomeno produce effetti cumulativi: contenuti percepiti come popolari tendono ad attrarre ulteriore attenzione, alimentando processi di crescita che possono amplificare significativamente la visibilità

⁸⁴ Cunningham, Stuart e Craig, David, op. cit.

⁸⁵ Davenport, Thomas H., & Beck, John C., op. cit.

delle opere. In tale prospettiva, le metriche non si limitano a registrare il successo, ma contribuiscono alla sua costruzione.

Per le audience, tali indicatori rappresentano spesso uno dei primi elementi utilizzati per valutare un contenuto. Per i creator, invece, costituiscono strumenti di monitoraggio che consentono di comprendere il comportamento del pubblico, individuare tendenze e orientare le strategie produttive. Le metriche diventano quindi una componente integrante delle pratiche che caratterizzano la comunicazione sulle piattaforme digitali.

In relazione agli obiettivi della presente ricerca, l'analisi dell'engagement risulta particolarmente importante perché consente di comprendere come il valore delle *webserie* contemporanee venga costruito non soltanto attraverso il contenuto audiovisivo, ma anche mediante le interazioni che esso è in grado di generare. La capacità di mobilitare attenzione, favorire la partecipazione e stimolare attività collettive costituisce infatti una delle condizioni che contribuiscono alla visibilità e alla diffusione delle opere nell'ambiente delle piattaforme digitali.

Le metriche di piattaforma non rappresentano dunque semplici strumenti statistici. Esse costituiscono meccanismi attraverso cui l'attenzione viene osservata, classificata e trasformata in una risorsa che influenza la circolazione dei contenuti. Comprendere il funzionamento di tali indicatori significa comprendere una componente fondamentale delle modalità attraverso cui valore, popolarità e riconoscimento vengono oggi costruiti nell'ecosistema mediale digitale.

2.6.3. Visibilità e legittimazione simbolica

Nell'ambiente delle piattaforme digitali, la visibilità costituisce una risorsa fondamentale per la circolazione dei contenuti e per la costruzione del loro riconoscimento culturale. In un contesto caratterizzato da una disponibilità pressoché illimitata di video, serie, canali e creator, l'accesso all'attenzione del pubblico diventa un fattore decisivo. Non tutti i contenuti presenti sulla piattaforma raggiungono infatti lo stesso livello di esposizione: alcuni acquisiscono ampia notorietà e diventano oggetto di discussione collettiva, mentre altri rimangono confinati a pubblici più ristretti. Comprendere come si costruisce la visibilità significa quindi comprendere uno dei meccanismi centrali che regolano la distribuzione dell'attenzione nell'ecosistema digitale.

La visibilità non coincide semplicemente con la presenza online di un contenuto. Come osserva Thompson, i media contemporanei producono forme di visibilità pubblica che influenzano la

reputazione, il prestigio e il riconoscimento sociale di individui, organizzazioni e prodotti culturali. Nell'ambiente delle piattaforme, essere visibili significa poter accedere a maggiori opportunità di scoperta, diffusione e crescita, ma anche acquisire una posizione di rilievo all'interno delle conversazioni pubbliche.⁸⁶

A tale dimensione si collega il concetto di **legittimazione simbolica**, intesa come il processo attraverso cui un contenuto, un autore o un'opera vengono progressivamente riconosciuti come culturalmente rilevanti da una determinata comunità o da un più ampio contesto sociale. La legittimazione non dipende esclusivamente dalla qualità intrinseca dell'opera, ma deriva dall'interazione di molteplici fattori che includono riconoscimento pubblico, attenzione mediale, partecipazione delle audience e circolazione delle discussioni.

Le riflessioni di Pierre Bourdieu sul campo della produzione culturale risultano particolarmente utili per interpretare tali dinamiche. Secondo il sociologo francese, il valore culturale di un'opera non è una proprietà naturale o oggettiva, ma il risultato di processi di riconoscimento che si sviluppano all'interno di specifici contesti sociali. Applicata alle piattaforme digitali, questa prospettiva suggerisce che la rilevanza di una *webserie* non dipenda soltanto dalle sue caratteristiche narrative o produttive, ma anche dalla capacità di ottenere attenzione, visibilità e riconoscimento da parte delle comunità che la circondano.⁸⁷

Nel caso di YouTube, la visibilità si costruisce attraverso una combinazione di fattori differenti. Le metriche pubbliche, le interazioni degli utenti, le attività delle community, la presenza sui social media e la copertura da parte di creator influenti contribuiscono tutte ad amplificare la presenza di un contenuto nello spazio digitale. La legittimazione emerge quindi da un processo cumulativo nel quale molteplici attori partecipano alla definizione del valore culturale dell'opera.

Questo fenomeno appare particolarmente evidente nel caso delle *webserie* animate contemporanee. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* hanno progressivamente acquisito riconoscimento non soltanto grazie ai loro contenuti, ma anche attraverso l'attenzione generata da fandom, creator, community online e media specializzati. La loro affermazione può essere interpretata come il risultato di un processo di legittimazione che ha

⁸⁶ Thompson, John B., "The New Visibility", pubblicato in *Theory, Culture & Society*, Volume 22, Numero 6, Thousand Oaks, SAGE Publishing, 2005.

⁸⁷ Bourdieu, Pierre, *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*, Cambridge, Polity Press, 1993.

trasformato opere inizialmente collocate in circuiti relativamente periferici in prodotti capaci di ottenere rilevanza internazionale.

Un elemento significativo di questo processo riguarda il ruolo svolto dalle comunità interpretative. Come suggerisce Fish, i significati e i valori attribuiti ai testi emergono all'interno di comunità che condividono pratiche di lettura e criteri di valutazione.⁸⁸

Nel caso delle *webserie*, le community online contribuiscono non soltanto a discutere e interpretare le opere, ma anche a definirne l'importanza culturale, stabilendo quali contenuti meritino attenzione, approfondimento e diffusione.

La legittimazione simbolica assume inoltre una dimensione riflessiva. Quando una serie raggiunge elevati livelli di attenzione, tende ad attrarre nuovi spettatori, ulteriori discussioni e maggiore copertura mediale. Il riconoscimento acquisito produce quindi condizioni favorevoli per la sua ulteriore espansione. In questo senso, visibilità e legittimazione si alimentano reciprocamente all'interno di un processo che può contribuire alla costruzione di veri e propri fenomeni culturali.

Per la presente ricerca, tale prospettiva risulta particolarmente importante perché consente di spostare l'attenzione dal semplice successo quantitativo verso la costruzione del valore culturale. Le *webserie* analizzate non rappresentano soltanto contenuti caratterizzati da elevati numeri di visualizzazioni, ma opere che hanno acquisito una posizione riconosciuta all'interno delle culture digitali contemporanee. La loro rilevanza deriva dalla capacità di generare discussioni, mobilitare comunità e ottenere forme di riconoscimento che ne consolidano la presenza nel panorama audiovisivo contemporaneo.

In questa prospettiva, la visibilità può essere interpretata come una condizione necessaria ma non sufficiente per l'affermazione culturale di un'opera. Ciò che distingue una serie semplicemente popolare da una serie culturalmente significativa è la capacità di trasformare l'attenzione ricevuta in riconoscimento, appartenenza e valore simbolico. È proprio all'interno di questo processo che si colloca il percorso di opere come *The Amazing Digital Circus*, la cui importanza non può essere misurata soltanto attraverso i numeri, ma deve essere compresa anche alla luce delle forme di legittimazione che si sviluppano e ruotano intorno ad esse nelle piattaforme e nelle comunità digitali.

⁸⁸ Fish, Stanley, *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*, Cambridge, Harvard University Press, 1980.

2.6.4. Algoritmi e gerarchie culturali

Se nei media tradizionali la selezione e la distribuzione dei contenuti erano affidate principalmente a editori, programmatori televisivi, direttori di rete e altre figure professionali incaricate di svolgere una funzione di mediazione culturale, nell'ambiente delle piattaforme digitali una parte crescente di tale funzione viene esercitata dai sistemi algoritmici.

Gli algoritmi non si limitano a organizzare tecnicamente l'accesso ai contenuti, ma partecipano attivamente alla definizione delle condizioni attraverso cui opere, creator e prodotti culturali acquisiscono visibilità, attenzione e riconoscimento.

Le piattaforme svolgono oggi un ruolo sempre più rilevante nella selezione delle informazioni e dei contenuti che raggiungono il pubblico. Attraverso sistemi di raccomandazione, classificazione e personalizzazione, esse intervengono nella costruzione delle opportunità di scoperta e nella distribuzione dell'attenzione collettiva. In questo senso, gli algoritmi possono essere interpretati come nuovi intermediari culturali che contribuiscono a organizzare la visibilità all'interno degli ambienti digitali.

Questa trasformazione assume particolare rilevanza in contesti caratterizzati da un'elevata abbondanza di contenuti, come YouTube. Ogni giorno vengono caricati milioni di nuovi video, rendendo impossibile per gli utenti esplorare autonomamente l'intera offerta disponibile.

I sistemi di raccomandazione intervengono quindi come strumenti di orientamento, suggerendo contenuti ritenuti pertinenti sulla base di molteplici fattori, tra cui cronologia di visione, interessi precedenti, comportamenti di utenti simili e livelli di coinvolgimento generati dai contenuti stessi.

La selezione algoritmica non è però un processo neutrale. Come evidenzia Bucher, gli algoritmi contribuiscono a modellare le condizioni della visibilità e dell'accessibilità dei contenuti, influenzando indirettamente ciò che gli utenti vedono, scoprono e considerano rilevante. Le piattaforme non impongono direttamente scelte culturali, ma costruiscono ambienti nei quali alcune opere risultano più facilmente accessibili di altre.⁸⁹

⁸⁹ Bucher, Taina, op. cit.

Da questa prospettiva, gli algoritmi partecipano alla formazione di vere e proprie **gerarchie culturali digitali**. Alcuni contenuti ottengono maggiore esposizione, vengono raccomandati più frequentemente e raggiungono pubblici più ampi, mentre altri rimangono confinati a circuiti più limitati. Le differenze di visibilità possono produrre effetti significativi sul successo delle opere, sulla crescita delle community e sulle opportunità di sviluppo dei creator.

Questa osservazione richiama, in parte, le riflessioni di Pierre Bourdieu sul rapporto tra riconoscimento e produzione culturale. Se nei campi culturali tradizionali la legittimazione era spesso attribuita da istituzioni come accademie, critici, editori o media specializzati, nelle piattaforme digitali una parte crescente della distribuzione dell'attenzione è mediata da infrastrutture tecnologiche che operano attraverso criteri differenti. Le gerarchie culturali continuano a esistere, ma vengono costruite attraverso processi che coinvolgono dati, interazioni e sistemi automatizzati di selezione.

Nel caso delle *webserie* animate, tali dinamiche risultano particolarmente importanti. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* si sviluppano in un ambiente nel quale la visibilità iniziale può influenzare significativamente le successive possibilità di crescita.

La capacità di raggiungere nuovi spettatori dipende non soltanto dalla qualità dell'opera o dall'attività delle community, ma anche dalla probabilità che i contenuti vengano proposti, suggeriti o resi accessibili a utenti che non li conoscono ancora.

Tuttavia, sarebbe riduttivo attribuire agli algoritmi un potere assoluto nella determinazione del successo culturale. Come osservano van Dijck, Poell e de Waal, le piattaforme devono essere interpretate come ambienti nei quali interagiscono molteplici attori: utenti, creator, inserzionisti, infrastrutture tecnologiche e organizzazioni economiche. La visibilità emerge dall'interazione tra queste componenti e non esclusivamente dall'azione dei sistemi di raccomandazione.⁹⁰

Nel caso di *The Amazing Digital Circus*, ad esempio, l'enorme diffusione del pilot pubblicato nel 2023 non può essere spiegata unicamente attraverso fattori algoritmici.

⁹⁰ van Dijck, José, Poell, Thomas e de Waal, Martijn, op. cit.

Alla qualità tecnica dell'animazione, all'originalità dell'universo narrativo e alla notorietà già acquisita da Glitch Productions si sono aggiunte le attività delle community, la produzione di contenuti derivati, la copertura da parte di creator influenti e la circolazione transpiattaforma delle discussioni.

Gli algoritmi hanno certamente favorito l'amplificazione del fenomeno, ma all'interno di un processo più ampio che ha coinvolto molteplici forme di mediazione culturale.

Per la presente ricerca, l'analisi delle gerarchie culturali digitali risulta particolarmente rilevante perché consente di comprendere come il valore e la visibilità delle *webserie* vengano costruiti attraverso l'interazione tra infrastrutture tecnologiche e pratiche sociali.

Le opere non acquisiscono rilevanza esclusivamente in virtù delle proprie caratteristiche narrative o produttive, ma all'interno di contesti nei quali la distribuzione dell'attenzione è influenzata da sistemi di selezione sempre più sofisticati.

In questa prospettiva, gli algoritmi possono essere interpretati non semplicemente come strumenti tecnici, ma come attori che partecipano alla configurazione del panorama culturale contemporaneo.

Essi contribuiscono a definire quali contenuti diventino visibili, quali opere raggiungano nuovi pubblici e quali prodotti culturali riescano ad acquisire riconoscimento all'interno degli ambienti digitali. Comprendere tale funzione rappresenta un passaggio essenziale per analizzare il rapporto tra piattaforme, audience e costruzione del valore nella serialità audiovisiva contemporanea.

2.6.5. Viralità e circolazione dei contenuti

La viralità rappresenta una delle forme più visibili attraverso cui i contenuti audiovisivi acquisiscono rilevanza nell'ambiente digitale. Con questo termine non si indica soltanto una crescita rapida delle visualizzazioni, ma un processo di diffusione accelerata che coinvolge piattaforme, audience, sistemi di raccomandazione e pratiche di condivisione.

Un contenuto diventa virale quando supera il proprio pubblico iniziale e raggiunge cerchie più ampie attraverso una combinazione di interesse spontaneo, rilanci da parte degli utenti e amplificazione algoritmica.

Nel caso delle piattaforme digitali, la viralità non può essere interpretata come un fenomeno casuale o puramente spontaneo. Essa nasce dall'interazione tra caratteristiche del contenuto, comportamenti delle audience e infrastrutture tecniche che ne favoriscono la circolazione.

Un video particolarmente riconoscibile, emotivamente coinvolgente o facilmente condivisibile può attivare rapidamente commenti, reaction, meme, fan art e discussioni, generando segnali di engagement che aumentano la probabilità di ulteriore raccomandazione da parte della piattaforma.

Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green, in *Spreadable Media*, propongono di sostituire l'idea di viralità intesa come contagio automatico con quella di **spreadability**, cioè la capacità dei contenuti di essere diffusi attivamente dagli utenti. Questa prospettiva è particolarmente utile perché restituisce centralità alle audience: i contenuti non “si diffondono” da soli, ma vengono selezionati, condivisi, commentati e rielaborati da comunità che attribuiscono loro valore.⁹¹

Applicata alle *webserie* animate, questa distinzione risulta decisiva. Il successo di produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* non dipende soltanto dalla pubblicazione degli episodi ufficiali, ma dalla loro capacità di generare una circolazione continua attraverso materiali derivati e discussioni online. Ogni reaction, teoria, meme o contenuto fan-made contribuisce ad ampliare la presenza dell'opera nello spazio digitale e a raggiungere utenti che potrebbero non aver incontrato direttamente il contenuto originale.

YouTube svolge un ruolo centrale in questo processo. La piattaforma consente la pubblicazione dell'episodio, ma ospita anche una vasta costellazione di contenuti secondari che ne accompagnano la diffusione: video di analisi, recensioni, clip, remix, reaction e commenti. La viralità assume quindi una forma stratificata: non riguarda soltanto il video originario, ma l'intero insieme di contenuti che si sviluppano a seguito di esso.

In questa prospettiva, la circolazione dei contenuti non è lineare. Un utente può scoprire una serie attraverso un meme su Instagram, una clip su TikTok, una reaction su YouTube, una discussione su Reddit o un'immagine condivisa all'interno di una community. Il percorso che conduce alla visione dell'opera può quindi essere indiretto, frammentato e transpiattaforma.

⁹¹ Jenkins, Henry, Ford, Sam e Green, Joshua, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York, New York University Press, 2013.

Questo aspetto rafforza l'idea che la serialità contemporanea non viva soltanto nell'episodio, ma nell'insieme delle traiettorie attraverso cui l'opera viene rilanciata, commentata e reinterpretata.

La viralità produce inoltre effetti di legittimazione. Quando un contenuto viene ampiamente condiviso e discusso, acquisisce una presenza pubblica che può trasformarsi in riconoscimento culturale.

L'elevato numero di visualizzazioni o interazioni non rappresenta soltanto un dato quantitativo, ma diventa un segnale sociale: indica che quel contenuto "conta", che merita attenzione e che fa parte di una conversazione collettiva.

Nel caso di *The Amazing Digital Circus*, la rapida diffusione del pilot mostra chiaramente questa dinamica. Il successo iniziale non si è limitato all'accumulo di visualizzazioni, ma ha generato una produzione intensa di commenti, analisi, fan art, meme e reaction video, trasformando la serie in un oggetto culturale riconoscibile anche al di fuori del pubblico originario di Glitch Productions. La viralità ha quindi funzionato come meccanismo di espansione, ma anche come processo di consolidamento simbolico.

La circolazione virale delle *webserie* animate va quindi compresa come un fenomeno composito, nel quale partecipano insieme piattaforme, algoritmi e utenti. Gli algoritmi possono amplificare contenuti che mostrano segnali di forte engagement, ma sono le audience a trasformare tali contenuti in oggetti sociali, condividendoli, reinterpretandoli e inserendoli nelle proprie pratiche comunicative. La viralità non è dunque soltanto una questione di numeri, ma una forma di produzione culturale distribuita.

Alla luce di ciò, la viralità rappresenta un passaggio fondamentale per comprendere la costruzione del valore nelle piattaforme digitali. Essa collega visibilità, partecipazione e riconoscimento, mostrando come il successo di una *webserie* dipenda dalla capacità di circolare oltre i confini dell'episodio ufficiale e di attivare pratiche collettive di diffusione.

Nel quadro della presente ricerca, questo aspetto sarà centrale per analizzare il modo in cui *The Amazing Digital Circus* e gli altri casi studio acquisiscono rilevanza nell'ecosistema audiovisivo contemporaneo.

2.6.6. *Cross-platform* e diffusione distribuita

Una delle caratteristiche più rilevanti della circolazione culturale contemporanea consiste nella progressiva perdita di centralità della singola piattaforma come luogo esclusivo di consumo e partecipazione.

I contenuti digitali tendono infatti a muoversi attraverso una molteplicità di ambienti mediali, generando percorsi di fruizione che attraversano social network, piattaforme video, forum, servizi di messaggistica e comunità online specializzate.

In questo scenario, la diffusione delle opere non può più essere interpretata come un processo confinato a uno specifico spazio tecnologico, ma come il risultato di una circolazione distribuita che coinvolge ecosistemi comunicativi interconnessi.

Le riflessioni di Henry Jenkins sulla **convergenza mediale** forniscono un primo quadro teorico utile per comprendere tale fenomeno. Secondo Jenkins, i contenuti contemporanei non rimangono confinati all'interno di un singolo medium, ma tendono a fluire attraverso piattaforme differenti grazie all'interazione tra industrie culturali, tecnologie digitali e pratiche delle audience. La convergenza non riguarda soltanto gli strumenti tecnologici, ma soprattutto i processi culturali che consentono ai contenuti di circolare tra ambienti diversi e di raggiungere pubblici differenti.⁹²

Nel contesto delle piattaforme digitali, questa dinamica assume forme particolarmente evidenti. Un contenuto pubblicato su YouTube può essere rilanciato attraverso TikTok, discusso su Reddit, condiviso su X, reinterpretato su Instagram o approfondito su Facebook.

Ogni piattaforma contribuisce alla costruzione di percorsi di visibilità specifici, offrendo modalità differenti di interazione, partecipazione e diffusione. La circolazione non segue quindi una traiettoria lineare, ma si sviluppa attraverso una rete di connessioni che coinvolge molteplici ambienti comunicativi.

Nel caso delle *webserie* animate, la dimensione *cross-platform* assume un'importanza fondamentale. Produzioni come *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* non esistono esclusivamente all'interno dei canali ufficiali che ospitano gli episodi.

⁹² Jenkins Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, cit.

Una parte significativa della loro presenza culturale si sviluppa attraverso contenuti derivati, discussioni, immagini, meme, reaction e analisi che circolano costantemente tra piattaforme differenti. La notorietà dell'opera si costruisce quindi attraverso una molteplicità di spazi che contribuiscono ad amplificarne la diffusione.

The Amazing Digital Circus rappresenta un esempio particolarmente significativo di tale fenomeno. Dopo la pubblicazione del pilot su YouTube, la serie ha rapidamente generato una vasta produzione di contenuti distribuiti su TikTok, Instagram, Reddit e X.

Clip estratte dagli episodi, reinterpretazioni dei personaggi, fan art, teorie narrative e discussioni collettive hanno contribuito ad ampliare il pubblico della serie ben oltre gli utenti che avevano visualizzato direttamente il contenuto originale. In molti casi, il primo contatto con l'opera avviene proprio attraverso questi materiali secondari piuttosto che attraverso l'episodio ufficiale.

La diffusione distribuita modifica anche il modo in cui viene costruita l'esperienza di fruizione. Gli utenti non incontrano necessariamente una serie seguendo un percorso unico e prevedibile. È possibile scoprire un personaggio attraverso un meme, approfondire la trama tramite una discussione online e solo successivamente guardare gli episodi ufficiali. L'accesso all'opera diventa così frammentato e multilivello, riflettendo le caratteristiche di un ambiente mediale nel quale contenuti e conversazioni circolano simultaneamente su molteplici piattaforme.

Questo fenomeno contribuisce inoltre a rafforzare la permanenza culturale delle opere nel tempo. Anche nei periodi che separano la pubblicazione di un episodio dal successivo, le discussioni e le attività delle community continuano a svilupparsi attraverso piattaforme differenti, mantenendo elevata l'attenzione collettiva. La diffusione distribuita svolge quindi una funzione importante nella costruzione della continuità dell'interesse e nella conservazione della rilevanza culturale delle serie.

Dal punto di vista teorico, tale scenario suggerisce la necessità di superare interpretazioni che considerano le piattaforme come ambienti isolati. Le piattaforme digitali operano all'interno di un più ampio ecosistema connesso, caratterizzato da continui scambi di contenuti, utenti e pratiche culturali. La visibilità e il successo di un'opera dipendono sempre più dalla capacità di attraversare questi spazi e di adattarsi alle logiche comunicative che li caratterizzano.

III. ANALISI EMPIRICA: SERIALITÀ ANIMATA E VIRALITÀ

3.1. Caso studio: The Amazing Digital Circus

3.1.1. Introduzione al caso

Tra le numerose produzioni che hanno caratterizzato la recente evoluzione della serialità audiovisiva su YouTube, *The Amazing Digital Circus* rappresenta uno dei casi più significativi per comprendere le trasformazioni che interessano il rapporto tra piattaforme, audience e costruzione del valore culturale nell'ambiente digitale. Distribuita a partire dall'ottobre 2023 da Glitch Productions e creata da Gooseworx, la serie ha ottenuto una diffusione straordinariamente rapida, raggiungendo in poche settimane decine di milioni di visualizzazioni e trasformandosi in un fenomeno culturale di rilevanza globale.

L'interesse scientifico del caso non deriva esclusivamente dai risultati quantitativi ottenuti, ma dalla sua capacità di condensare molte delle dinamiche analizzate nella parte teorica di questa ricerca. *The Amazing Digital Circus* si colloca infatti all'intersezione tra serialità animata, distribuzione digitale, partecipazione delle audience, visibilità algoritmica e circolazione *cross-platform*, offrendo un esempio particolarmente efficace per osservare come tali elementi interagiscano nella costruzione del successo di una *webserie* contemporanea.

Dal punto di vista produttivo, la serie nasce all'interno di un contesto relativamente distante dai modelli tradizionali dell'industria audiovisiva. Glitch Productions, studio indipendente fondato in Australia da Luke e Kevin Lerdwichagul, si è progressivamente affermato come uno dei principali attori della cosiddetta creator economy applicata all'animazione digitale. Prima di *The Amazing Digital Circus*, lo studio aveva già sviluppato produzioni come *Meta Runner*, *Sunset Paradise* e *Murder Drones*, costruendo una comunità internazionale di spettatori e consolidando una significativa esperienza nella distribuzione di contenuti seriali attraverso YouTube.

L'opera racconta la vicenda di Pomni, una giovane donna che si ritrova improvvisamente intrappolata all'interno di un universo virtuale governato da Caine, una figura artificiale che gestisce un surreale circo digitale abitato da personaggi costretti a vivere una condizione di permanenza forzata. A partire da questa premessa narrativa, la serie sviluppa temi legati all'identità, alla perdita del controllo, all'alienazione tecnologica, alla costruzione del sé e al rapporto tra realtà e simulazione. Pur mantenendo un'estetica vivace e apparentemente orientata all'intrattenimento,

l'opera affronta questioni che hanno suscitato numerose interpretazioni e discussioni all'interno delle community online.

La scelta di concentrare l'analisi empirica su *The Amazing Digital Circus* risponde a diverse esigenze di ricerca. In primo luogo, la serie costituisce un esempio particolarmente rappresentativo di serialità scripted sviluppata nativamente per una piattaforma digitale. A differenza di molte produzioni televisive successivamente distribuite online, essa nasce fin dall'origine all'interno dell'ecosistema di YouTube e ne incorpora alcune delle logiche fondamentali, sia sul piano distributivo sia sul piano relazionale.

In secondo luogo, il caso consente di osservare il ruolo svolto dalle audience nella costruzione della rilevanza culturale delle opere. Fin dalla pubblicazione del primo episodio, la serie ha generato una straordinaria quantità di contenuti derivati, discussioni, fan art, reaction video e interpretazioni prodotte dagli utenti. Tale partecipazione rende particolarmente evidente il contributo delle community ai processi di diffusione e valorizzazione dei contenuti audiovisivi.

Un ulteriore elemento di interesse riguarda la relazione tra visibilità algoritmica e circolazione sociale. Il successo della serie non può essere attribuito esclusivamente alla qualità della produzione o all'efficacia della strategia distributiva adottata da Glitch Productions. Esso appare piuttosto come il risultato di un'interazione complessa tra raccomandazioni algoritmiche, attività delle community, contenuti derivati e diffusione attraverso piattaforme differenti. Proprio questa combinazione rende *The Amazing Digital Circus* un caso particolarmente adatto per indagare le modalità attraverso cui il valore culturale viene costruito nell'ambiente digitale contemporaneo.

La rilevanza del caso emerge inoltre dalla sua posizione all'interno di un più ampio processo di trasformazione della serialità audiovisiva. Come discusso nei capitoli precedenti, la progressiva affermazione delle piattaforme digitali ha favorito l'emergere di nuove forme di produzione, distribuzione e consumo che mettono in discussione alcune delle categorie sviluppate per interpretare la televisione tradizionale. *The Amazing Digital Circus* offre l'opportunità di osservare concretamente tali trasformazioni, mostrando come una *webserie* animata possa raggiungere pubblici globali senza passare attraverso i canali convenzionali dell'industria televisiva.

Alla luce di queste considerazioni, il caso studio verrà analizzato non soltanto come prodotto audiovisivo, ma come fenomeno culturale complesso, generato dall'interazione tra testo,

piattaforma, algoritmi e audience. L'obiettivo non è semplicemente descrivere il successo della serie, ma comprendere quali dinamiche abbiano contribuito alla sua affermazione e in che modo essa possa essere utilizzata per interpretare le più ampie trasformazioni che interessano la serialità audiovisiva nell'ecosistema delle piattaforme digitali.

In relazione alle domande di ricerca formulate nell'introduzione, *The Amazing Digital Circus* costituisce il principale terreno empirico attraverso cui indagare il rapporto tra serialità, piattaforme e partecipazione delle audience. L'analisi del caso consentirà infatti di verificare come le logiche della distribuzione algoritmica, le pratiche delle community e le forme di circolazione digitale concorrano alla costruzione della visibilità e del valore culturale di una *webserie* nell'ambiente contemporaneo.

3.1.2. Struttura narrativa e serialità

Uno degli aspetti che rendono *The Amazing Digital Circus* particolarmente interessante dal punto di vista degli studi sulla serialità riguarda la capacità di combinare elementi tipici della serializzazione tradizionale con forme narrative che riflettono le caratteristiche dell'ambiente digitale contemporaneo. Pur essendo distribuita attraverso una piattaforma come YouTube, la serie presenta infatti una struttura narrativa complessa e fortemente orientata alla continuità, distinguendosi da gran parte dei contenuti audiovisivi che caratterizzano la piattaforma.

Dal punto di vista formale, *The Amazing Digital Circus* appartiene alla categoria delle produzioni scripted e si sviluppa attraverso una successione di episodi collegati da un universo narrativo condiviso. La presenza di personaggi ricorrenti, relazioni stabili tra i protagonisti e temi che attraversano più episodi consentono alla serie di costruire una continuità narrativa riconoscibile.

La serie si apre con l'introduzione di Pomni, personaggio attraverso il quale lo spettatore accede all'universo del Digital Circus. L'ingresso della protagonista nel nuovo ambiente coincide con quello del pubblico, producendo un effetto di scoperta condivisa che accompagna le prime fasi della narrazione. Tale strategia favorisce l'identificazione dello spettatore e permette alla serie di introdurre gradualmente le regole che governano il proprio universo diegetico.

Uno degli elementi più significativi della struttura narrativa riguarda il rapporto tra continuità orizzontale e sviluppo episodico. Ogni episodio presenta infatti una situazione relativamente autonoma, spesso organizzata intorno a una specifica missione o attività proposta da Caine, ma tali

eventi si inseriscono all'interno di una cornice narrativa più ampia che riguarda la condizione esistenziale dei protagonisti e il mistero che circonda il Digital Circus. Questa combinazione tra autonomia episodica e continuità seriale richiama modelli già presenti nella TV contemporanea, pur adattandoli alle logiche distributive delle piattaforme digitali.

Come osserva Wolf, molte produzioni seriali contemporanee costruiscono il proprio coinvolgimento non soltanto attraverso lo sviluppo della trama, ma anche mediante la progressiva esplorazione di mondi immaginari dotati di regole, geografie, personaggi e sistemi simbolici coerenti.⁹³

In *The Amazing Digital Circus*, una parte significativa dell'interesse dello spettatore deriva proprio dalla scoperta graduale delle logiche che governano il Digital Circus e dalla comprensione delle sue implicazioni narrative ed esistenziali.

La costruzione del mondo narrativo assume un ruolo centrale nell'economia della serie, privilegiando l'esplorazione progressiva di universi narrativi complessi piuttosto che il semplice sviluppo lineare di una trama. In *The Amazing Digital Circus*, l'interesse dello spettatore non deriva infatti esclusivamente dalla successione degli eventi, ma anche dalla graduale scoperta delle regole, dei limiti e delle contraddizioni che caratterizzano l'ambiente digitale nel quale i personaggi si trovano intrappolati.

La serialità della serie si fonda inoltre sulla presenza di interrogativi irrisolti che attraversano l'intera narrazione. Le origini del Digital Circus, la natura di Caine, le possibilità di fuga, il destino dei personaggi e il significato stesso dell'universo rappresentato costituiscono elementi che alimentano costantemente la curiosità degli spettatori. Tali meccanismi ricordano ciò che Mittell definisce **narrative special effects**, ovvero strategie narrative capaci di stimolare attenzione, interpretazione e coinvolgimento nel lungo periodo.⁹⁴

Particolarmente importante risulta anche la costruzione dei personaggi. Pomni, Ragatha, Jax, Kinger, Zooble e gli altri abitanti del circo non vengono definiti completamente fin dalle prime apparizioni, ma acquisiscono progressivamente profondità attraverso le interazioni e gli eventi che si sviluppano nel corso della serie. Questa modalità di caratterizzazione favorisce forme di

⁹³ Wolf, Mark J. P., *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York, Routledge, 2012.

⁹⁴ Mittell, Jason, op. cit.

coinvolgimento tipiche della serialità, poiché consente al pubblico di sviluppare familiarità con i protagonisti e di seguirne l'evoluzione nel tempo.

Un ulteriore elemento di interesse riguarda la gestione della temporalità. A differenza delle serie televisive tradizionali, spesso caratterizzate da una programmazione regolare e prevedibile, *The Amazing Digital Circus* presenta intervalli di pubblicazione relativamente lunghi tra un episodio e l'altro. Tale caratteristica potrebbe apparire problematica dal punto di vista della fidelizzazione, ma viene compensata dalla forte attività delle community online, che continuano a discutere, interpretare e rielaborare la serie anche nei periodi di assenza di nuovi contenuti. La continuità dell'interesse non dipende quindi esclusivamente dalla frequenza delle pubblicazioni, ma dalla capacità dell'opera di generare conversazioni e pratiche partecipative durature.

Da questo punto di vista, la serie rappresenta un esempio particolarmente efficace di quella trasformazione della serialità discussa nella parte teorica della ricerca. La continuità non è garantita soltanto dalla successione degli episodi, ma anche dalle attività interpretative che si sviluppano in base a ciascuno di essi. Ogni nuovo episodio diventa infatti il punto di partenza per una molteplicità di analisi, teorie e discussioni che contribuiscono a prolungare la vita culturale della serie ben oltre il momento della visione.

La struttura narrativa di *The Amazing Digital Circus* mostra dunque come le *webserie* animate contemporanee possano combinare modelli tradizionali di serializzazione con le opportunità offerte dall'ambiente delle piattaforme digitali. Continuità narrativa, costruzione del mondo diegetico, sviluppo progressivo dei personaggi e partecipazione delle audience convergono in una forma seriale che conserva alcuni elementi ereditati dalla televisione, ma che trova piena espressione all'interno delle logiche culturali e tecnologiche proprie dell'ecosistema digitale.

3.1.3. Temporalità e distribuzione

La serie si sviluppa all'interno di un ambiente caratterizzato dall'assenza di palinsesti, dalla disponibilità permanente dei contenuti e da una fruizione fortemente dipendente dalle pratiche degli utenti e dai sistemi di raccomandazione delle piattaforme. Tali caratteristiche influenzano non soltanto il modo in cui gli episodi vengono distribuiti, ma anche le modalità attraverso cui il pubblico costruisce la propria esperienza di visione.

Nella televisione tradizionale, la serialità era strettamente legata a una temporalità programmata. Gli episodi venivano trasmessi secondo una scansione definita dall'emittente e gli spettatori dovevano adattare le proprie pratiche di consumo ai ritmi del palinsesto. Come precedentemente discusso, questo modello corrisponde a ciò che Raymond Williams definisce **flow**, ossia una sequenza organizzata di contenuti che struttura l'esperienza televisiva attraverso una temporalità controllata dal broadcaster.

The Amazing Digital Circus si colloca invece all'interno di un contesto radicalmente differente. Gli episodi vengono pubblicati sul canale YouTube di Glitch Productions e rimangono costantemente accessibili agli utenti, che possono sceglierne liberamente tempi, modalità e ordine di visione. La fruizione non è più vincolata a una programmazione lineare, ma si sviluppa secondo logiche che privilegiano autonomia, personalizzazione e accesso permanente ai contenuti.

Questa trasformazione si riflette nella periodicità delle pubblicazioni. A differenza delle serie TV caratterizzate da calendari regolari, *The Amazing Digital Circus* presenta intervalli di distribuzione ampi tra un episodio e l'altro. La produzione di animazione digitale richiede infatti tempi di lavorazione considerevoli e rende difficilmente sostenibile una pubblicazione frequente. Nonostante ciò, la serie riesce a mantenere elevato l'interesse del pubblico anche durante i periodi di attesa, dimostrando come la continuità della serialità contemporanea non dipenda esclusivamente dalla regolarità delle uscite ma sia invece sostenuta dalla costante attività interpretativa delle audience.

Nei mesi che separano la pubblicazione degli episodi, gli utenti producono teorie narrative, discutono possibili sviluppi della trama, realizzano contenuti derivati e mantengono viva la presenza della serie all'interno delle piattaforme digitali. La temporalità dell'opera si estende così oltre il momento della distribuzione ufficiale, articolandosi attraverso una pluralità di pratiche che contribuiscono a prolungarne la rilevanza culturale.

Un ulteriore elemento riguarda il rapporto tra pubblicazione e scoperta dei contenuti. Nella televisione tradizionale, la visione coincideva generalmente con il momento della trasmissione. Su YouTube, invece, gli episodi possono continuare a raggiungere nuovi spettatori molto tempo dopo la loro pubblicazione. Sistemi di raccomandazione, condivisioni sociali, reaction video e contenuti derivati favoriscono infatti una circolazione prolungata che rende meno rilevante la distinzione tra novità e archivio. Un episodio pubblicato mesi o anni prima può continuare a essere scoperto e discusso da nuovi utenti.

Con l'affermazione delle piattaforme, la temporalità della visione tende a diventare sempre più frammentata, personalizzata e indipendente dai modelli lineari che avevano caratterizzato la televisione del Novecento. *The Amazing Digital Circus* rappresenta un esempio particolarmente efficace di tale transizione, poiché combina una struttura seriale tradizionalmente orientata alla continuità narrativa con forme di distribuzione tipiche dell'ambiente digitale.

La diffusione della serie evidenzia inoltre il ruolo delle piattaforme nella costruzione di nuove temporalità culturali. Ogni episodio non esaurisce il proprio ciclo di vita nel momento della pubblicazione, ma continua a generare discussioni, interpretazioni e contenuti derivati che ne prolungano la presenza pubblica. La distribuzione non coincide quindi con un evento puntuale, ma con un processo esteso nel tempo che coinvolge piattaforme, community e sistemi di raccomandazione.

Da questa prospettiva, *The Amazing Digital Circus* mostra come la serialità contemporanea sia sempre meno definita dai ritmi della programmazione e sempre più dalle dinamiche di circolazione che caratterizzano gli ambienti digitali. La continuità dell'opera non deriva soltanto dalla successione degli episodi, ma dalla capacità di mantenere attive conversazioni, pratiche partecipative e forme di coinvolgimento che accompagnano la serie lungo l'intero arco della sua esistenza mediale.

Tale caratteristica costituisce uno degli elementi che distinguono le *webserie* contemporanee dalle forme di serialità sviluppatesi nell'epoca del broadcasting e contribuisce a spiegare il successo di produzioni come *The Amazing Digital Circus* nell'ecosistema delle piattaforme digitali.

3.1.4. Il ruolo dell'algoritmo

Tra i fattori che hanno contribuito all'affermazione di *The Amazing Digital Circus*, particolare attenzione merita il rapporto tra la serie e i meccanismi di distribuzione propri di YouTube. Pur non essendo possibile ricostruire nel dettaglio il funzionamento dei sistemi di raccomandazione della piattaforma, il caso offre alcuni elementi utili per comprendere come la visibilità di una produzione seriale possa essere favorita dall'interazione tra caratteristiche del contenuto, comportamenti delle audience e logiche di distribuzione algoritmica.

Il pilot della serie, pubblicato il 13 ottobre 2023 sul canale di Glitch Productions, ha registrato una crescita eccezionalmente rapida, raggiungendo in pochi giorni milioni di visualizzazioni e

diffondendosi ben oltre il pubblico già consolidato dello studio australiano, riuscendo poi a conquistare 431 milioni di visualizzazioni prima ancora di approdare sulle piattaforme mainstream.

Tale fenomeno appare particolarmente significativo se si considera che *The Amazing Digital Circus* non proveniva da una grande emittente televisiva né da una piattaforma streaming tradizionale, ma da uno studio indipendente che operava principalmente all'interno dell'ecosistema YouTube.

Uno degli elementi che sembrano aver favorito questa espansione riguarda l'elevata capacità della serie di generare interazioni. Fin dalle prime settimane successive alla pubblicazione, gli episodi hanno prodotto una notevole quantità di commenti, reaction video, analisi, contenuti fan-made e discussioni online. Queste attività hanno contribuito ad aumentare la presenza della serie all'interno della piattaforma e a moltiplicare le occasioni di incontro tra il contenuto e nuovi utenti.

Particolarmente rilevante è stato il ruolo dei contenuti derivati. Reaction video, spiegazioni della trama, teorie sui personaggi e interpretazioni dell'universo narrativo hanno generato una seconda circolazione della serie che si è sviluppata parallelamente alla distribuzione ufficiale degli episodi. In molti casi, il primo contatto degli utenti con *The Amazing Digital Circus* non è avvenuto attraverso il video originale, ma attraverso contenuti prodotti da altri creator. Ciò ha contribuito ad ampliare significativamente il bacino potenziale degli spettatori.

Un ulteriore elemento riguarda la forte riconoscibilità visiva dell'opera. Personaggi come Pomni, Jax e Caine presentano caratteristiche grafiche facilmente identificabili e immediatamente distinguibili all'interno del flusso continuo di immagini che caratterizza le piattaforme digitali. Tale riconoscibilità ha favorito la produzione di meme, clip brevi, fan art e altri contenuti facilmente condivisibili, aumentando ulteriormente la presenza della serie nello spazio digitale.

La struttura stessa della narrazione ha inoltre incoraggiato forme di coinvolgimento particolarmente intense. La presenza di misteri irrisolti, interrogativi aperti e numerosi elementi interpretabili ha stimolato la produzione di teorie e discussioni collettive. Ogni episodio non si è limitato a fornire nuovi sviluppi della storia, ma ha generato ulteriori occasioni di dibattito che hanno contribuito a mantenere elevata l'attenzione anche nei periodi che separavano una pubblicazione dalla successiva.

In questo contesto, il ruolo dell'algoritmo può essere interpretato come quello di un meccanismo di amplificazione piuttosto che di una causa autonoma del successo. La serie è riuscita a produrre una

quantità significativa di segnali di coinvolgimento —visualizzazioni, tempo di visione, commenti, condivisioni e contenuti derivati— che ne hanno favorito la diffusione all'interno della piattaforma. L'algoritmo ha contribuito ad amplificare tali dinamiche, ma la loro origine va ricercata nella capacità dell'opera di attivare pratiche partecipative e conversazioni collettive.

Il caso di *The Amazing Digital Circus* mostra quindi come la visibilità delle *webserie* contemporanee emerga dall'interazione tra qualità del contenuto, attività delle community e sistemi di distribuzione delle piattaforme. Più che determinare direttamente il successo della serie, l'algoritmo ha operato come una componente di un processo più ampio nel quale audience, creator e infrastrutture digitali hanno contribuito congiuntamente alla costruzione della notorietà dell'opera. Da questa prospettiva, il caso conferma una delle ipotesi centrali della presente ricerca: nelle piattaforme digitali la diffusione delle produzioni seriali dipende sempre meno da forme tradizionali di promozione e sempre più dalla capacità di generare partecipazione, circolazione e coinvolgimento all'interno degli ecosistemi digitali.

3.1.5. Viralità e raccomandazione

Uno degli aspetti più significativi del caso *The Amazing Digital Circus* riguarda la rapidità con cui la serie è riuscita a diffondersi all'interno dell'ecosistema digitale, trasformandosi in un fenomeno culturale capace di raggiungere pubblici molto più ampi rispetto a quelli originariamente associati a Glitch Productions. Per comprendere tale dinamica risulta utile analizzare congiuntamente i processi di viralità e i meccanismi di raccomandazione che caratterizzano le piattaforme contemporanee, evitando tuttavia di considerarli come fenomeni separati o indipendenti.

La diffusione dei contenuti digitali non può essere interpretata come un processo automatico assimilabile al contagio biologico, ma deve essere compresa come il risultato di pratiche di condivisione attivamente svolte dagli utenti. Questa prospettiva appare particolarmente utile nel caso di *The Amazing Digital Circus*, la cui espansione non è stata determinata esclusivamente dalla piattaforma, ma anche dalla capacità delle audience di appropriarsi del contenuto e di rilanciarlo attraverso una molteplicità di contesti digitali.

Come si è detto, fin dalla pubblicazione del pilot la serie ha mostrato una notevole capacità di generare contenuti secondari. Meme, reaction video, compilazioni, analisi narrative, teorie interpretative, animazioni amatoriali e fan art hanno contribuito ad amplificare la presenza

dell'opera ben oltre il video originale. Tale produzione diffusa ha favorito la costruzione di una rete di riferimenti che ha progressivamente aumentato la probabilità di incontro tra la serie e nuovi utenti.

Un elemento particolarmente importante riguarda la natura stessa del contenuto. L'universo narrativo del Digital Circus presenta caratteristiche che si prestano efficacemente alla circolazione digitale: personaggi facilmente riconoscibili, immagini visivamente distintive, situazioni surreali, dialoghi memorabili e una forte componente di mistero. Questi elementi favoriscono l'estrazione di frammenti, la produzione di remix e la trasformazione delle scene in oggetti di discussione autonoma, aumentando le possibilità di diffusione attraverso piattaforme differenti.

La viralità della serie appare inoltre strettamente collegata alla presenza di interrogativi narrativi irrisolti. Molti aspetti dell'universo rappresentato rimangono volutamente aperti all'interpretazione, incoraggiando gli spettatori a formulare ipotesi e a discutere possibili sviluppi futuri. Tale caratteristica ha alimentato una costante produzione di contenuti interpretativi che ha contribuito a mantenere elevata l'attenzione collettiva anche nei periodi che separavano la pubblicazione degli episodi.

In parallelo, i sistemi di raccomandazione hanno svolto una funzione di amplificazione, organizzandone attivamente le condizioni della loro visibilità. L'elevato livello di engagement generato dalla serie ha favorito la sua inclusione in percorsi di raccomandazione che ne hanno ampliato ulteriormente la diffusione. Le attività delle audience e le logiche algoritmiche hanno quindi operato in modo complementare, rafforzandosi reciprocamente.

Particolarmente interessante è il carattere cumulativo di questo processo: l'aumento delle visualizzazioni genera nuove discussioni, le discussioni producono ulteriori contenuti derivati, tali contenuti attraggono nuovi spettatori e l'arrivo di nuovi spettatori genera ulteriori segnali di coinvolgimento. Si crea così una dinamica di crescita nella quale viralità e raccomandazione tendono ad alimentarsi reciprocamente, contribuendo all'espansione progressiva della visibilità dell'opera.

La diffusione di *The Amazing Digital Circus* evidenzia inoltre il ruolo delle piattaforme esterne a YouTube, come ad esempio Instagram, Facebook, TikTok, X, Reddit o Discord, che hanno ospitato

una quantità significativa di contenuti legati alla serie, favorendo la formazione di percorsi di accesso indiretti.

È così che molti utenti sono entrati in contatto con l'universo del Digital Circus attraverso clip, immagini o discussioni circolanti su altre piattaforme, per poi raggiungere successivamente il contenuto originale. La viralità assume quindi una forma distribuita che attraversa ambienti digitali differenti e non può essere ricondotta a un singolo spazio mediale.

Dal punto di vista della presente ricerca, il caso mostra come la diffusione delle *webserie* contemporanee non dipenda esclusivamente dalle strategie produttive o promozionali adottate dagli autori. La costruzione della notorietà emerge piuttosto dall'interazione tra caratteristiche del testo, attività delle audience, circolazione *cross-platform* e sistemi di raccomandazione. *The Amazing Digital Circus* costituisce un esempio particolarmente efficace di tale dinamica, poiché il suo successo appare inseparabile dalla capacità dell'opera di attivare processi di condivisione e partecipazione che ne hanno progressivamente ampliato la visibilità.

La viralità non rappresenta quindi una semplice conseguenza del successo della serie, ma uno dei meccanismi attraverso cui tale successo viene costruito. Analogamente, la raccomandazione algoritmica non può essere interpretata come una causa autonoma della diffusione, bensì come una componente che opera all'interno di un sistema più ampio di relazioni tra piattaforme, contenuti e pubblici. Il caso di *The Amazing Digital Circus* mostra con particolare chiarezza come la costruzione della visibilità nelle piattaforme digitali sia il risultato di processi collettivi nei quali partecipazione, condivisione e mediazione algoritmica risultano profondamente intrecciate.

3.1.6. Audience e partecipazione

Come emerso nel quadro teorico sviluppato nella prima parte della ricerca, le piattaforme digitali favoriscono forme di partecipazione che eccedono la semplice fruizione dei contenuti, consentendo agli utenti di intervenire attivamente nella costruzione della rilevanza culturale delle opere. Il caso di *The Amazing Digital Circus* rappresenta un esempio particolarmente significativo di tali dinamiche.

Fin da subito, la serie ha generato una notevole quantità di attività partecipative che si sono sviluppate ben oltre il momento della visione, diventando oggetto di una continua attività di rielaborazione collettiva.

Su **Instagram**, accanto agli account ufficiali @theamazingdigital_circus (https://www.instagram.com/theamazingdigital_circus/) con 238.000 follower e @p0mny (<https://www.instagram.com/p0mny/>) con 87.000 follower, troviamo account indipendenti come la community messicana @theamazingdigitalcircus.mx (<https://www.instagram.com/theamazingdigitalcircus.mx/>) con 31.000 follower o quella turca @theamazingdigitalcircus.tr (<https://www.instagram.com/theamazingdigitalcircus.tr/>) con 21.100 follower.

Ma anche su **Facebook**, sono numerosissimi i gruppi e le community non ufficiali, come ad esempio il gruppo pubblico “The Amazing Digital Circus!!” (<https://www.facebook.com/groups/3427537810840347/>) con 31.600 membri, creato il 29 ottobre 2023 e ancora oggi particolarmente attivo con oltre 1.200 post pubblicati al mese: oltre 40 contenuti ogni giorno.

Su **TikTok** i contenuti relativi a *The Amazing Digital Circus* sono ancora più numerosi anche se più frammentati così come numerosi sono gli utenti che ne utilizzano il nickname, come il medesimo gruppo di Instagram @theamazingdigitalcircus.tr (<https://www.tiktok.com/@amazingdigitalcircus.tr>) che su TikTok raggiunge 2.520 follower e 23.600 like, mentre il profilo ufficiale della produzione (https://www.tiktok.com/@glitch_productions) ne raggiunge 5,2 milioni con 99,5 milioni di like e quello di Kevin Temmer (<https://www.tiktok.com/@kevintemmer>), autore principale di Glitch che ha guidato il team di animazione di *The Amazing Digital Circus*, ne raggiunge 692.189, con 17,7 milioni di like.

Poi ancora su **X**, come per TikTok, i contenuti sono numerosissimi ma frammentati: qui ritroviamo anche la community messicana @theamazingdigitalcircus.mx attiva su Instagram che però qui raggiunge solo 436 follower mentre il profilo ufficiale della produzione (https://x.com/glitch_prod) ne raggiunge 1 milione.

Per quanto riguarda **Reddit**, il social network dove i “redditors” pubblicano contenuti sotto forma di post testuali o di collegamenti ipertestuali e dove gli utenti possono attribuire una valutazione di “upvote” oppure “downvote”, i contenuti sono anche qui sono numerosissimi (<https://www.reddit.com/answers/df70004d-0ce0-4fea-84e8-90b952517dd5/>).

Su **Discord**, piattaforma famosa tra i gamer che permette di riunirsi, chattare, videochiamare e guardare video, i server con etichetta “the-amazing-digital-circus” o “amazing-digital-circus” sono ad oggi 123, ma i risultati ottenuti attraverso una ricognizione degli altri tag legati alla serie quali

tadc (acronimo del titolo per esteso), *digital-circus*, *gooseworx* e *pomni* mostrano una rete estremamente articolata di server dedicati, confermando la capacità di generare forme di aggregazione partecipativa distribuite su scala globale. L'account (non-ufficiale) più rappresentativo è il server di community "The Amazing Digital Circus" alla url <https://discord.com/channels/743183113886105662/@home>, che conta ad oggi 94.734 membri di cui ben 16.620 risultavano online al momento della stesura di questo paragrafo.

E certo è che gli utenti non si comportano come destinatari passivi di contenuti, ma intervengono nei processi di produzione del significato, appropriandosi dell'opera e utilizzandola come risorsa per sviluppare nuove pratiche espressive, come —solo per fare uno degli innumerevoli esempi— la creazione del *videogioco fan-made* presentato su TikTok (<https://vm.tiktok.com/ZNR3nkour/>).

Altro elemento centrale riguarda la costruzione di comunità interpretative. Il significato del testo non è determinato esclusivamente dalle intenzioni dell'autore, ma emerge attraverso pratiche condivise di interpretazione. Le community che si sono sviluppate intorno a *The Amazing Digital Circus* svolgono precisamente questa funzione: discutono il comportamento dei personaggi, formulano ipotesi sul funzionamento del *Digital Circus*, analizzano dettagli apparentemente marginali e negoziano collettivamente possibili interpretazioni della narrazione.

Rilevante è poi la produzione di teorie narrative. La presenza di numerosi elementi enigmatici e di interrogativi irrisolti incoraggia gli spettatori a sviluppare spiegazioni alternative, previsioni sugli episodi futuri e interpretazioni simboliche dell'universo rappresentato. Tali attività non costituiscono semplici reazioni alla serie, ma contribuiscono a mantenerla al centro dell'attenzione collettiva anche nei periodi che separano la pubblicazione degli episodi.

Le pratiche partecipative assumono inoltre una dimensione creativa particolarmente sviluppata. La quantità di fan art, animazioni, illustrazioni e reinterpretazioni prodotte dagli utenti testimonia il livello di coinvolgimento generato dall'opera. I personaggi della serie, caratterizzati da un design fortemente riconoscibile, si prestano infatti a essere rielaborati e reinterpretati in forme differenti, favorendo la produzione di contenuti che contribuiscono ad ampliare ulteriormente la circolazione dell'universo narrativo.

Un ruolo importante è svolto anche dai reaction video e dai contenuti di commento. Numerosi creator hanno dedicato video all'analisi degli episodi, alla discussione delle teorie dei fan o alla

semplice registrazione delle proprie reazioni durante la visione. Queste pratiche producono una duplice conseguenza: da un lato ampliano la visibilità della serie; dall'altro contribuiscono a costruire forme di fruizione collettiva nelle quali l'esperienza individuale viene condivisa e discussa pubblicamente.

Dal punto di vista delle dinamiche partecipative, *The Amazing Digital Circus* presenta inoltre una caratteristica particolarmente interessante: la sua audience risulta **fortemente transnazionale**. Le discussioni e le produzioni dei fan si sviluppano in numerose lingue e coinvolgono utenti provenienti da contesti geografici differenti. Questo aspetto evidenzia come le piattaforme digitali consentano la formazione di comunità che trascendono i tradizionali confini nazionali e che si organizzano attorno a interessi culturali condivisi piuttosto che a prossimità territoriali.

La partecipazione delle audience assume anche una funzione di legittimazione culturale. Come discusso nel capitolo precedente, il valore di un'opera non dipende esclusivamente dalle sue caratteristiche testuali, ma viene costruito attraverso processi di riconoscimento collettivo. Le attività delle community contribuiscono a segnalare l'importanza della serie, a consolidarne la reputazione e a rafforzarne la posizione all'interno dell'ecosistema culturale digitale. In questo senso, le audience non si limitano a reagire al contenuto, ma partecipano attivamente alla definizione della sua rilevanza.

Il caso di *The Amazing Digital Circus* conferma dunque una delle ipotesi centrali della presente ricerca: nelle piattaforme digitali il successo delle opere seriali non può essere spiegato esclusivamente attraverso fattori produttivi o narrativi. La partecipazione delle audience costituisce una componente essenziale dei processi attraverso cui le *webserie* acquisiscono visibilità, continuità e riconoscimento culturale. L'opera non esiste soltanto negli episodi ufficiali pubblicati da Glitch Productions, ma anche nell'insieme delle pratiche interpretative, creative e relazionali che si sviluppano attorno ad essa.

Da questa prospettiva, *The Amazing Digital Circus* appare come un esempio particolarmente efficace di serialità partecipativa. La continuità della sua presenza nello spazio digitale dipende non soltanto dalla produzione di nuovi episodi, ma dalla capacità delle community di mantenere attive conversazioni, interpretazioni e attività creative che contribuiscono a rinnovare costantemente l'interesse nei confronti dell'opera. Tale dinamica evidenzia il ruolo centrale delle audience nella

costruzione del valore culturale delle *webserie* contemporanee e costituisce uno degli elementi più significativi emersi dall'analisi del caso.

3.1.7. Circolazione *cross-platform*

Uno degli elementi che contribuiscono a spiegare la straordinaria diffusione di *The Amazing Digital Circus* riguarda proprio la sua capacità di circolare *cross-platform*, attraverso una pluralità di piattaforme digitali, superando i confini del canale YouTube sul quale gli episodi vengono originariamente pubblicati.

Come emerso nei paragrafi precedenti, la visibilità dei contenuti contemporanei non dipende più esclusivamente dallo spazio mediale che li ospita, ma dalla loro capacità di attraversare ambienti differenti e di adattarsi a pratiche comunicative eterogenee. Il caso di *The Amazing Digital Circus* rappresenta un esempio particolarmente significativo di tale dinamica.

Sebbene la serie venga distribuita ufficialmente attraverso il canale YouTube di Glitch Productions, una parte consistente della sua presenza culturale si sviluppa al di fuori della piattaforma di origine. Instagram, Facebook, TikTok, X, Reddit, Discord e numerosi altri ambienti digitali ospitano infatti una continua produzione di contenuti collegati all'universo del Digital Circus. Clip estratte dagli episodi, meme, immagini, fan art, reaction video, discussioni e teorie narrative contribuiscono ad ampliare la visibilità della serie e a raggiungere pubblici che potrebbero non entrare direttamente in contatto con il contenuto originale.

Questa diffusione multiplatforma richiama le riflessioni sulla convergenza mediale già esaminate nella prima parte del presente lavoro in riferimento alla copiosa letteratura scientifica. L'analisi empirica condotta conferma ulteriormente come i contenuti seriali contemporanei tendano a muoversi attraverso differenti ambienti comunicativi, generando percorsi di fruizione che non coincidono più con quelli previsti dai produttori. Nel caso di *The Amazing Digital Circus*, molti utenti scoprono la serie attraverso contenuti secondari circolanti su altre piattaforme e soltanto successivamente raggiungono gli episodi ufficiali pubblicati su YouTube.

Particolarmente importante è stato il ruolo di TikTok, piattaforma che ha favorito la diffusione di brevi estratti caratterizzati da elevata riconoscibilità visiva e narrativa. Scene specifiche, dialoghi, espressioni dei personaggi e sequenze particolarmente significative sono state isolate dal contesto

originario e trasformate in contenuti autonomi, spesso accompagnati da reinterpretazioni, remix o adattamenti realizzati dagli utenti. Tale processo ha contribuito ad amplificare notevolmente la notorietà della serie presso pubblici molto diversi tra loro.

Anche Reddit ha svolto una funzione significativa nella costruzione della presenza culturale dell'opera. All'interno delle community dedicate alla serie si sono sviluppate discussioni approfondite sui personaggi, sulle possibili interpretazioni della trama e sui misteri che caratterizzano l'universo narrativo. Questi spazi hanno favorito forme di partecipazione particolarmente intense, consentendo agli utenti di confrontare ipotesi, condividere analisi e costruire collettivamente nuove letture del testo audiovisivo.

Discord rappresenta un ulteriore ambiente rilevante per la circolazione della serie. I server dedicati a *The Amazing Digital Circus* ospitano conversazioni continue tra fan, attività collaborative e momenti di socializzazione che contribuiscono a mantenere vivo l'interesse nei confronti dell'opera anche nei periodi di assenza di nuovi episodi. In questo caso, la piattaforma non svolge soltanto una funzione distributiva, ma diventa uno spazio di aggregazione comunitaria che rafforza il senso di appartenenza dei partecipanti.

Instagram, Facebook ed X contribuiscono invece prevalentemente alla diffusione di immagini, illustrazioni, cosplay, fan art e contenuti visivi legati ai personaggi della serie. La forte riconoscibilità estetica dell'universo creato —come abbiamo già detto— da Gooseworx favorisce infatti la produzione di materiali facilmente condivisibili e immediatamente identificabili, aumentando ulteriormente la presenza della serie nello spazio digitale.

Dal punto di vista analitico, la circolazione *cross-platform* assume particolare importanza perché modifica il concetto stesso di audience. Gli spettatori non costituiscono più un pubblico raccolto attorno a un singolo canale distributivo, ma una rete distribuita di utenti che interagiscono con l'opera attraverso piattaforme differenti e mediante pratiche eterogenee. La fruizione della serie si sviluppa così attraverso una molteplicità di punti di accesso che rendono sempre più difficile distinguere nettamente tra consumo, partecipazione e diffusione.

Questo fenomeno contribuisce inoltre a prolungare la vita culturale dell'opera. Ogni piattaforma genera infatti nuove occasioni di esposizione, interpretazione e condivisione che mantengono attiva la presenza della serie nello spazio pubblico digitale. Anche nei periodi che

separano la pubblicazione degli episodi, l'universo del Digital Circus continua a circolare attraverso immagini, discussioni e contenuti derivati che ne alimentano costantemente la visibilità.

Nel caso di *The Amazing Digital Circus*, la diffusione *cross-platform* non rappresenta quindi un fenomeno accessorio o secondario rispetto alla distribuzione ufficiale. Essa costituisce una componente strutturale del successo della serie e uno dei principali meccanismi attraverso cui l'opera ha raggiunto una dimensione globale. La sua notorietà emerge infatti dall'interazione tra piattaforme differenti, pratiche partecipative e contenuti derivati che contribuiscono collettivamente alla costruzione della sua rilevanza culturale.

L'analisi del caso conferma così una delle tendenze più significative della serialità contemporanea: le opere non vivono più esclusivamente all'interno del medium che le ospita, ma si sviluppano attraverso ecosistemi comunicativi interconnessi nei quali circolazione, partecipazione e visibilità risultano profondamente intrecciate.

The Amazing Digital Circus mostra con particolare chiarezza come il successo di una *webserie* nell'era delle piattaforme dipenda dalla capacità di attivare tali dinamiche e di trasformare la distribuzione multiplatforma in una risorsa per la costruzione del proprio valore culturale.

3.1.8. Serialità come processo emergente

L'analisi di *The Amazing Digital Circus* consente di proporre una lettura della serialità che va oltre le definizioni tradizionalmente associate alla successione degli episodi o alla continuità narrativa. Se la televisione del Novecento tendeva a identificare la serialità principalmente con la programmazione regolare e con la ripetizione strutturata di contenuti nel tempo, il caso esaminato suggerisce che nell'ambiente delle piattaforme la serialità debba essere interpretata come un fenomeno più ampio, prodotto dall'interazione tra testo, piattaforme, audience e pratiche partecipative.

Nel corso dell'analisi è emerso come la rilevanza di *The Amazing Digital Circus* non dipenda esclusivamente dalla qualità della sua animazione, dalla costruzione narrativa o dall'efficacia del *worldbuilding*. Tali elementi costituiscono certamente condizioni importanti, ma non sufficienti a spiegare la portata del fenomeno. La diffusione globale della serie appare piuttosto come il risultato

di una pluralità di processi che si sviluppano simultaneamente: raccomandazione algoritmica, partecipazione delle community, produzione di contenuti derivati, circolazione *cross-platform* e attività interpretative dei fan.

Questa osservazione richiama il concetto di **emergenza** a cui già abbiamo fatto riferimento nella prima parte del lavoro, secondo il quale determinati fenomeni collettivi non possono essere spiegati facendo riferimento a un singolo centro di controllo o a una causa unica, ma emergono dall'interazione tra molteplici soggetti che contribuiscono alla formazione di configurazioni complesse.

Applicata al caso in esame, tale prospettiva consente di comprendere come il successo della serie non sia stato pianificato integralmente dagli autori né determinato esclusivamente dagli algoritmi della piattaforma, ma sia emerso dall'interazione tra una molteplicità di attori e pratiche.

La serialità di *The Amazing Digital Circus* non si esaurisce quindi nella successione degli episodi pubblicati da Glitch Productions. Essa continua a svilupparsi attraverso discussioni, teorie, fan art, reaction video, meme e altre forme di partecipazione che mantengono attiva la presenza dell'opera nello spazio digitale. In questa prospettiva, la continuità seriale non coincide soltanto con la progressione narrativa, ma comprende anche l'insieme delle attività che si sviluppano attorno alla serie e che contribuiscono a rinnovarne costantemente la rilevanza.

Un elemento particolarmente significativo riguarda proprio il rapporto tra temporalità narrativa e temporalità sociale. Gli episodi vengono pubblicati a intervalli relativamente lunghi, ma l'universo del Digital Circus continua a essere discusso e reinterpretato quotidianamente dalle community online.

Ciò produce una forma di continuità che non dipende esclusivamente dalla pubblicazione di nuovi contenuti ufficiali, ma dalla capacità dell'opera di generare conversazioni e pratiche partecipative durature. La serialità si configura così come un processo che coinvolge simultaneamente autori e pubblici.

Anche la costruzione del significato assume caratteristiche emergenti. Le interpretazioni della serie non vengono definite una volta per tutte all'interno del testo, ma si sviluppano attraverso il confronto tra utenti che condividono analisi, ipotesi e letture differenti. Le community diventano

quindi spazi nei quali l'universo narrativo viene continuamente rielaborato e arricchito, contribuendo all'espansione culturale dell'opera oltre i confini del contenuto originario.

Da questo punto di vista, *The Amazing Digital Circus* conferma alcune delle trasformazioni che hanno caratterizzato la serialità nell'era delle piattaforme. Come già abbiamo evidenziato quando abbiamo analizzato le evoluzioni della televisione nell'ambiente digitale, la distribuzione online tende a favorire modelli di fruizione più flessibili, partecipativi e distribuiti rispetto a quelli che avevano caratterizzato il broadcasting tradizionale. Il caso analizzato mostra come tali trasformazioni non riguardino soltanto la modalità di accesso ai contenuti, ma anche i processi attraverso cui essi acquisiscono significato e valore culturale.

La serie può quindi essere interpretata come un esempio di serialità che emerge dall'interazione tra diversi livelli dell'ecosistema mediale. Gli autori producono il testo audiovisivo; la piattaforma ne organizza la distribuzione; gli algoritmi ne amplificano la visibilità; le audience ne espandono la circolazione e ne moltiplicano le interpretazioni. Nessuna di queste componenti risulta sufficiente da sola a spiegare il fenomeno, ma tutte contribuiscono alla sua costruzione.

L'analisi di *The Amazing Digital Circus* suggerisce dunque che la serialità contemporanea debba essere compresa non soltanto come una forma narrativa, ma come un processo dinamico che prende forma attraverso reti di relazioni tra contenuti, tecnologie e pratiche sociali. In tale prospettiva, la serie rappresenta un caso esemplare per osservare come le *webserie* animate distribuite sulle piattaforme digitali possano trasformarsi in fenomeni culturali globali, confermando il ruolo centrale svolto da audience, algoritmi e circolazione partecipativa nella costruzione del valore audiovisivo contemporaneo.

Grazie quindi alla sua capacità di attivare processi collettivi di attenzione, interpretazione e condivisione, la serie mostra come una narrazione nata in un contesto indipendente possa raggiungere una rilevanza globale. In questo senso, *The Amazing Digital Circus* rappresenta non soltanto un caso di successo, ma anche un osservatorio privilegiato per comprendere le trasformazioni che stanno interessando la serialità audiovisiva nell'era delle piattaforme. Le dinamiche emerse dall'analisi costituiscono pertanto una base utile per il confronto con altri casi di studio, consentendo di verificare se i processi osservati siano specifici della serie o se rappresentino caratteristiche più generali delle forme seriali animate che si sviluppano nell'ecosistema digitale contemporaneo.

3.2. Analisi comparativa

3.2.1. Hazbin Hotel

Tra le produzioni animate che hanno contribuito a ridefinire il rapporto tra serialità audiovisiva e piattaforme digitali, *Hazbin Hotel* rappresenta uno dei casi più significativi. Creata da Vivienne Medrano, nota anche con lo pseudonimo di VivziePop, la serie nasce originariamente come progetto indipendente distribuito attraverso YouTube e si distingue per aver trasformato una produzione sviluppata al di fuori dei circuiti televisivi tradizionali in un fenomeno culturale globale, successivamente acquisito e distribuito da piattaforme industriali di streaming.

Dal punto di vista narrativo, *Hazbin Hotel* presenta una struttura seriale più vicina ai modelli della serialità televisiva contemporanea rispetto a *The Amazing Digital Circus*. La serie sviluppa infatti una trama fortemente continuativa, costruita intorno all'obiettivo della protagonista Charlie Morningstar di creare un hotel destinato alla redenzione delle anime dannate presenti all'Inferno. L'universo narrativo è caratterizzato da una forte coerenza diegetica, da archi narrativi di lungo periodo e da un elevato livello di *worldbuilding*, elementi che richiamano le forme della cosiddetta *complex television* descritte da Mittell.

A differenza di *The Amazing Digital Circus*, dove la serialità emerge anche attraverso la frammentazione dell'esperienza di fruizione e la forte dipendenza dalle dinamiche di circolazione algoritmica, *Hazbin Hotel* mantiene una maggiore centralità del testo narrativo. L'universo della serie risulta infatti progettato per sostenere uno sviluppo progressivo della storia e delle relazioni tra i personaggi, favorendo forme di coinvolgimento che richiedono una conoscenza cumulativa degli episodi.

Dal punto di vista produttivo, tuttavia, *Hazbin Hotel* condivide con il caso principale della ricerca alcune caratteristiche fondamentali della serialità nativa delle piattaforme. Il pilot pubblicato su YouTube nel 2019 ha raggiunto rapidamente decine di milioni di visualizzazioni, dimostrando come una produzione indipendente potesse ottenere una rilevanza internazionale senza il supporto iniziale delle strutture industriali tradizionali. Il successo del progetto è stato favorito dalla combinazione tra accessibilità gratuita, circolazione algoritmica e partecipazione delle audience, confermando il ruolo svolto dalle piattaforme nella costruzione della visibilità culturale.

L'importanza di YouTube non si è limitata alla funzione distributiva. In linea con le riflessioni di **van Dijck, Poell e de Waal** sulla *platformization* della cultura, la piattaforma ha operato come infrastruttura capace di influenzare direttamente le modalità di diffusione dell'opera e la formazione della sua community. La notorietà di *Hazbin Hotel* si è sviluppata attraverso un ecosistema composto da animazioni derivate, fan art, cosplay, meme, contenuti musicali e discussioni online che hanno contribuito ad ampliare costantemente la presenza culturale della serie.

Le pratiche partecipative delle audience assumono in questo caso un ruolo particolarmente rilevante. Seguendo la prospettiva della cultura partecipativa elaborata da Jenkins, il fandom di *Hazbin Hotel* non si limita a consumare il contenuto, ma partecipa attivamente alla sua reinterpretazione e circolazione. La produzione di contenuti derivati contribuisce a mantenere elevata la visibilità dell'opera anche nei periodi che separano la pubblicazione degli episodi, trasformando la serialità in un processo che continua oltre il testo audiovisivo originario.

Un ulteriore elemento di interesse riguarda la traiettoria industriale della serie. Diversamente da *The Amazing Digital Circus*, che continua a essere distribuita principalmente attraverso YouTube pur avendo ottenuto accordi con operatori tradizionali, *Hazbin Hotel* rappresenta un caso di transizione dalla *creator economy* verso l'industria audiovisiva mainstream. Il percorso che conduce dalla pubblicazione indipendente del pilot all'acquisizione da parte di una grande piattaforma di streaming mostra come le piattaforme digitali possano funzionare come spazi di sperimentazione, selezione e valorizzazione di nuovi prodotti culturali.

Dal punto di vista comparativo, *Hazbin Hotel* evidenzia quindi una configurazione differente rispetto a *The Amazing Digital Circus*. Se quest'ultima rappresenta un esempio paradigmatico di serialità *platform-native* costruita attorno alla visibilità algoritmica, alla diffusione *cross-platform* e alla partecipazione continua delle audience, *Hazbin Hotel* mostra come tali dinamiche possano convivere con forme narrative più vicine alla serialità televisiva tradizionale. In entrambi i casi, tuttavia, il successo dell'opera non può essere spiegato esclusivamente attraverso le sue caratteristiche estetiche o narrative, ma deve essere interpretato come il risultato dell'interazione tra contenuti, infrastrutture tecnologiche e pratiche partecipative.

L'analisi di *Hazbin Hotel* conferma pertanto una delle ipotesi centrali di questa ricerca: nell'ecosistema delle piattaforme digitali la serialità non coincide più esclusivamente con la successione degli episodi, ma emerge dall'**integrazione tra narrazione, algoritmi, community e**

processi di circolazione culturale. In questo senso, la serie costituisce un esempio particolarmente efficace della progressiva convergenza tra modelli produttivi indipendenti e logiche industriali, evidenziando come la costruzione del valore culturale dipenda sempre più dall'interazione tra piattaforme e audience piuttosto che dalle sole strutture tradizionali dell'industria audiovisiva.

Altri casi evidenziano tuttavia percorsi differenti di affermazione culturale, indipendenti dall'industria mainstream. Tra questi, *ENA* —di cui parleremo nel prossimo paragrafo— rappresenta un esempio particolarmente significativo di serialità digitale fondata sulla sperimentazione estetica e sull'identità autoriale.

3.2.2. ENA

Tra le produzioni animate nate nell'ambiente digitale, *ENA* rappresenta uno dei casi più originali e difficilmente riconducibili alle categorie tradizionali della serialità audiovisiva. Creata dall'animatore peruviano Joel Guerra e distribuita attraverso YouTube a partire dal 2021, la serie si distingue per un'estetica fortemente sperimentale, per la frammentazione narrativa e per la costruzione di un universo audiovisivo che combina elementi surrealisti, videoludici e *internet-native*.

A differenza di *The Amazing Digital Circus* e di *Hazbin Hotel*, *ENA* non fonda il proprio successo principalmente sulla continuità di una trama lineare, ma sulla capacità di costruire un immaginario riconoscibile e altamente distintivo.

La protagonista, ENA, è un personaggio caratterizzato da una natura duale che si manifesta attraverso la divisione del volto e della personalità in due metà differenti. Attorno a questa figura si sviluppano una serie di episodi che conducono lo spettatore attraverso ambienti surreali, popolati da entità eccentriche e governati da logiche spesso apparentemente prive di causalità narrativa. La struttura dell'opera richiama in parte la tradizione dell'animazione sperimentale e dell'assurdo, ma si inserisce pienamente all'interno della cultura visiva delle piattaforme digitali.

Dal punto di vista della serialità, *ENA* rappresenta un caso particolarmente interessante perché mette ampiamente in discussione alcuni dei presupposti che hanno storicamente definito il racconto seriale.

Se nelle forme classiche della serialità la continuità era garantita principalmente dalla progressione della trama e dall'evoluzione dei personaggi, nel caso di *ENA* la continuità emerge prevalentemente attraverso la coerenza estetica dell'universo rappresentato: gli episodi risultano collegati non tanto da una sequenza narrativa rigidamente strutturata quanto dalla presenza di personaggi ricorrenti, atmosfere condivise e specifiche convenzioni visive che contribuiscono a costruire un'identità riconoscibile dell'opera.

Questa caratteristica consente di osservare una forma di serialità fortemente orientata al *worldbuilding*. Come abbiamo già evidenziato nella parte teorica della presente ricerca, molte produzioni contemporanee tendono a costruire il coinvolgimento degli spettatori attraverso la progressiva esplorazione di mondi narrativi piuttosto che mediante il semplice avanzamento della trama. In *ENA*, l'interesse del pubblico deriva in larga misura appunto dalla scoperta di ambienti, personaggi e situazioni che sfuggono alle logiche narrative convenzionali e che invitano a continui processi di interpretazione.

Anche sotto il profilo estetico la serie presenta caratteristiche peculiari. Joel Guerra combina influenze provenienti dalla grafica digitale degli anni Novanta, dall'arte surrealista, dai videogiochi sperimentali e dalla cultura visuale di Internet.

Il risultato è un linguaggio audiovisivo immediatamente riconoscibile che contribuisce a distinguere l'opera all'interno dell'enorme quantità di contenuti presenti sulle piattaforme. La riconoscibilità estetica diventa così un fattore centrale nella costruzione della visibilità culturale della serie.

Come nel caso di *The Amazing Digital Circus*, la diffusione di *ENA* è stata favorita dalla partecipazione delle audience. Fan art, interpretazioni, video di analisi e discussioni online hanno contribuito ad ampliare la circolazione dell'opera e a consolidarne la presenza nelle comunità digitali interessate all'animazione indipendente.

Tuttavia, le pratiche partecipative che caratterizzano *ENA* assumono una forma in parte diversa rispetto a quelle osservate negli altri casi. L'attenzione degli utenti si concentra frequentemente sull'interpretazione simbolica delle immagini, sulla decodifica dei riferimenti culturali e sulla ricostruzione del significato di sequenze volutamente ambigue.

La serie non offre spiegazioni esaustive dell'universo rappresentato, ma lascia ampi margini di ambiguità che vengono costantemente esplorati dalle community online.

Questa dimensione interpretativa richiama le riflessioni di Umberto Eco sul concetto di opera aperta e sulla cooperazione interpretativa del lettore. Pur non essendo stata concepita nei termini descritti da Eco, *ENA* presenta numerose caratteristiche che favoriscono una pluralità di letture e che incoraggiano il pubblico a partecipare attivamente alla costruzione del significato.⁹⁵

Dal punto di vista distributivo, *ENA* conferma inoltre il ruolo di YouTube come ambiente capace di sostenere forme di sperimentazione difficilmente collocabili nei circuiti tradizionali dell'industria audiovisiva.

La piattaforma non si limita a fornire uno spazio di pubblicazione, ma consente la formazione di nicchie culturali internazionali che rendono economicamente e culturalmente sostenibili progetti rivolti a pubblici relativamente specifici. In questo senso, la serie rappresenta un esempio significativo di come le piattaforme possano favorire la visibilità di produzioni caratterizzate da un'elevata identità autoriale.

Il confronto con *The Amazing Digital Circus* e con *Hazbin Hotel* evidenzia alcune differenze rilevanti. Se *The Amazing Digital Circus* combina continuità narrativa e diffusione virale e *Hazbin Hotel* tende verso forme di serialità più vicine alla tradizione televisiva, *ENA* costruisce la propria rilevanza principalmente attraverso la sperimentazione estetica e la costruzione di un immaginario distintivo.

In tutti e tre i casi, tuttavia, il successo dell'opera emerge dall'interazione tra produzione, piattaforme e audience, confermando la centralità delle dinamiche partecipative nell'ecosistema digitale contemporaneo.

L'analisi di *ENA* mostra quindi come la serialità delle piattaforme possa assumere configurazioni profondamente diverse tra loro. La continuità non dipende necessariamente dalla presenza di una trama lineare o di una progressione narrativa tradizionale, ma può essere costruita anche attraverso la coerenza estetica, la riconoscibilità dell'universo rappresentato e la partecipazione interpretativa delle community.

Questa pluralità di forme costituisce una delle caratteristiche più significative della serialità audiovisiva nell'era delle piattaforme digitali.

⁹⁵ Eco, Umberto, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 1962.

3.2.3. *Alien Stage*

Tra le produzioni che hanno contribuito ad ampliare le forme della serialità audiovisiva nell'ambiente digitale, *Alien Stage* occupa una posizione particolarmente interessante per la sua capacità di integrare animazione, musica e narrazione all'interno di un formato difficilmente assimilabile alle categorie tradizionali della serialità televisiva.

Ideata dalla youtuber e animatrice sudcoreana Soyeon Kim, conosciuta professionalmente come Vivinos, insieme alla collega connazionale Qmeng, la serie si presenta come una competizione musicale ambientata in un universo distopico nel quale esseri umani allevati da una specie aliena sono costretti a esibirsi in una serie di performance canore il cui esito può determinare la loro sopravvivenza.

Fin dalle prime pubblicazioni, *Alien Stage* ha attirato l'attenzione per l'originalità del proprio impianto narrativo e per l'elevato livello qualitativo della produzione audiovisiva. L'opera combina infatti elementi tipici dell'animazione seriale con caratteristiche proprie del videoclip musicale, del racconto frammentato e della narrazione transmediale.

La storia non viene sviluppata attraverso episodi tradizionali caratterizzati da una progressione lineare continua, ma tramite una successione di performance, materiali complementari e contenuti aggiuntivi che contribuiscono progressivamente alla costruzione dell'universo narrativo.

Dal punto di vista della serialità, *Alien Stage* rappresenta un caso significativo perché dimostra come la continuità possa essere costruita attraverso modalità differenti rispetto a quelle normalmente associate alla fiction televisiva.

Una parte rilevante delle informazioni narrative emerge infatti dalle relazioni tra i personaggi, dai testi delle canzoni, dagli elementi visuali e dalle connessioni che gli spettatori sono chiamati a ricostruire nel corso della fruizione. La partecipazione interpretativa del pubblico assume pertanto un ruolo centrale nella comprensione dell'opera.

Un elemento particolarmente importante riguarda la funzione della musica. A differenza di molte produzioni seriali nelle quali le componenti musicali svolgono prevalentemente un ruolo di accompagnamento, in *Alien Stage* le performance costituiscono il nucleo stesso della narrazione.

Le canzoni non interrompono il racconto, ma rappresentano uno dei principali strumenti attraverso cui vengono espressi conflitti, relazioni e sviluppi emotivi dei personaggi. Narrazione e performance risultano così profondamente integrate all'interno di un unico dispositivo audiovisivo.

Anche la costruzione dell'universo diegetico presenta caratteristiche peculiari. L'opera introduce progressivamente uno scenario dominato da rapporti di potere, competizione e controllo, senza fornire immediatamente tutte le informazioni necessarie alla comprensione del contesto.

Lo spettatore è chiamato a ricostruire il funzionamento dell'universo narrativo attraverso indizi disseminati nei video, nelle immagini promozionali e nei materiali complementari pubblicati dagli autori. Questa modalità favorisce forme di coinvolgimento che si estendono oltre il singolo contenuto audiovisivo e incoraggiano pratiche di analisi e interpretazione collettiva.

Come nei casi precedentemente esaminati, anche *Alien Stage* ha sviluppato una comunità particolarmente attiva. Fan art, traduzioni, analisi delle canzoni, interpretazioni delle relazioni tra i personaggi e discussioni sulle dinamiche narrative hanno contribuito ad ampliare la presenza culturale dell'opera ben oltre i canali ufficiali di distribuzione. Le community online svolgono un ruolo importante non soltanto nella diffusione della serie, ma anche nella costruzione condivisa del significato dei contenuti.

La dimensione internazionale del fenomeno appare anche in questo caso particolarmente rilevante. Pur trattandosi di una produzione sudcoreana, *Alien Stage* ha rapidamente raggiunto pubblici globali grazie alla circolazione sulle piattaforme digitali e alla partecipazione delle community transnazionali.

La diffusione dell'opera evidenzia come YouTube e gli altri ambienti digitali favoriscano la formazione di pubblici che si organizzano attorno a interessi culturali comuni indipendentemente dalle appartenenze geografiche o linguistiche.

Dal punto di vista produttivo, *Alien Stage* conferma inoltre la crescente rilevanza di modelli creativi che si collocano al di fuori delle tradizionali strutture dell'industria audiovisiva. Pur presentando standard qualitativi particolarmente elevati, l'opera nasce infatti all'interno di un contesto caratterizzato da una forte identità autoriale e da modalità di distribuzione direttamente collegate

alle piattaforme digitali. Questo aspetto contribuisce a spiegare la libertà sperimentale che caratterizza la serie e la sua capacità di combinare linguaggi differenti.

L'interesse di *Alien Stage* per la presente ricerca risiede soprattutto nella sua capacità di mostrare come la serialità contemporanea possa svilupparsi attraverso l'integrazione di forme espressive diverse. Animazione, musica, performance e partecipazione delle audience concorrono alla costruzione di un prodotto culturale che sfugge a classificazioni semplicistiche e che riflette alcune delle principali trasformazioni introdotte dall'ambiente delle piattaforme digitali.

L'opera costituisce pertanto un esempio significativo delle possibilità offerte dalla serialità audiovisiva contemporanea, evidenziando come la distribuzione online favorisca l'emergere di formati innovativi e di nuove modalità di coinvolgimento del pubblico. La sua analisi contribuisce ad ampliare il quadro delineato nei paragrafi precedenti e fornisce ulteriori elementi utili per comprendere la varietà delle forme seriali che caratterizzano l'ecosistema digitale contemporaneo.

3.2.4. Confronto tra i casi

L'analisi dei casi finora esaminati ci consente di osservare una notevole varietà di forme che la serialità audiovisiva può assumere nell'ambiente delle piattaforme digitali. Pur presentando caratteristiche produttive, narrative ed estetiche profondamente differenti, le quattro *webserie* condividono alcuni elementi che permettono di riflettere sulle trasformazioni che stanno interessando la serialità contemporanea e sul ruolo svolto da YouTube nella costruzione di nuovi modelli di produzione e fruizione culturale.

Una prima differenza riguarda la struttura narrativa. Come abbiamo già osservato, *The Amazing Digital Circus* combina continuità narrativa e struttura episodica, costruendo il coinvolgimento degli spettatori attraverso una progressiva espansione dell'universo rappresentato e una costante presenza di interrogativi irrisolti; *Hazbin Hotel* si avvicina maggiormente alle forme della serialità televisiva contemporanea, sviluppando una trama continuativa e un articolato processo di *worldbuilding* che accompagna l'evoluzione dei personaggi lungo archi narrativi di lungo periodo; *ENA* si colloca su un versante differente, privilegiando la sperimentazione estetica e la frammentazione narrativa; e, poi ancora, *Alien Stage* integra racconto e performance musicale in una configurazione che rende più sfumati i confini tra serialità, videoclip e narrazione audiovisiva.

Ma le differenze emergono anche sul piano delle modalità attraverso cui viene costruita la continuità seriale. In *The Amazing Digital Circus* la continuità deriva sia dalla progressione narrativa sia dall'attività interpretativa delle community; in *Hazbin Hotel* essa è invece affidata prevalentemente allo sviluppo della storia e dei personaggi; in *ENA* assume la forma di una coerenza estetica e simbolica che collega episodi spesso autonomi; e in *Alien Stage* si sviluppa attraverso la ricostruzione progressiva delle relazioni tra personaggi, eventi e performance.

I quattro casi mostrano quindi come la serialità contemporanea non coincida necessariamente con un unico modello narrativo, ma possa essere costruita attraverso strategie differenti.

Un ulteriore elemento di confronto riguarda il rapporto con le piattaforme digitali. Tutte le opere analizzate nascono e si affermano all'interno dell'ecosistema di YouTube, ma utilizzano tale ambiente in modi diversi.

The Amazing Digital Circus rappresenta probabilmente il caso più evidente di serie costruita intorno alle dinamiche di diffusione proprie della piattaforma, mentre *Hazbin Hotel* evidenzia un percorso che conduce progressivamente verso forme di integrazione con l'industria audiovisiva tradizionale. *ENA* mostra invece come YouTube possa sostenere produzioni caratterizzate da una forte identità autoriale e da una marcata sperimentazione estetica, mentre *Alien Stage* evidenzia la capacità delle piattaforme di favorire la circolazione internazionale di formati ibridi che combinano linguaggi differenti.

Particolarmente significativo appare sempre e comunque il ruolo delle audience. In tutti i casi esaminati, il pubblico non svolge una funzione meramente ricettiva, ma contribuisce attivamente alla costruzione della visibilità e del valore culturale delle opere. Fan art, reaction video, teorie interpretative, contenuti derivati, traduzioni e discussioni online costituiscono componenti essenziali della vita culturale delle serie.

Le differenze riguardano soprattutto le modalità attraverso cui tali pratiche si manifestano: in *The Amazing Digital Circus* prevalgono spesso le speculazioni narrative e le interpretazioni dell'universo diegetico; in *Hazbin Hotel* assume particolare rilevanza il *fandom* organizzato; in *ENA* si osserva una forte attenzione agli aspetti simbolici ed estetici; e in *Alien Stage* risultano centrali le pratiche interpretative legate alle performance musicali e alle relazioni tra i personaggi.

Anche la circolazione *cross-platform* rappresenta un tratto condiviso dai quattro casi. Nessuna delle opere esaminate esaurisce la propria presenza culturale all'interno del canale ufficiale di distribuzione. Instagram, Facebook, TikTok, X, Reddit, Discord e altre piattaforme contribuiscono alla diffusione dei contenuti, alla formazione delle community e alla costruzione di percorsi di accesso alternativi rispetto alla visione diretta degli episodi. La visibilità delle opere emerge quindi da ecosistemi comunicativi interconnessi piuttosto che da singoli ambienti mediali isolati.

Nonostante le differenze, l'elemento che accomuna maggiormente i quattro casi riguarda il carattere relazionale della loro affermazione culturale. In nessuno degli esempi analizzati il successo può essere attribuito esclusivamente alla qualità narrativa, alle strategie produttive o alle caratteristiche tecniche delle piattaforme.

La rilevanza delle opere emerge piuttosto dall'interazione tra contenuti, infrastrutture digitali e pratiche partecipative delle audience. Tale osservazione conferma una delle ipotesi centrali formulate nella presente ricerca e suggerisce la necessità di interpretare la serialità contemporanea come un fenomeno che si sviluppa all'interno di reti complesse di relazioni culturali e tecnologiche.

Il confronto tra i casi evidenzia inoltre come la categoria di *webserie* comprenda realtà estremamente eterogenee. Le produzioni analizzate dimostrano che non esiste un unico modello di serialità digitale, ma una pluralità di configurazioni che variano in funzione delle scelte narrative, delle modalità di distribuzione, delle pratiche delle audience e delle caratteristiche delle piattaforme coinvolte. Ciò che accomuna queste esperienze non è tanto una specifica forma narrativa quanto il loro inserimento in ecosistemi partecipativi nei quali la costruzione del valore culturale dipende da processi distribuiti e collettivi.

Alla luce di queste considerazioni, *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* possono essere interpretati come **esempi differenti** di una medesima trasformazione storica: il passaggio da una serialità prevalentemente organizzata intorno ai modelli del broadcasting a una serialità che prende forma all'interno delle piattaforme digitali e che si sviluppa attraverso l'interazione continua tra autori, algoritmi, community e ambienti di circolazione. È proprio questa trasformazione che costituisce il principale oggetto di riflessione della presente ricerca e che verrà ulteriormente discussa nel capitolo conclusivo.

3.2.5. Pattern emergenti

L'analisi comparativa dei casi esaminati consente di individuare alcuni pattern ricorrenti che attraversano produzioni tra loro differenti per origine, linguaggio, struttura narrativa e modalità di distribuzione. Pur presentando caratteristiche specifiche, *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* condividono infatti una serie di dinamiche che permettono di riflettere sulle trasformazioni della serialità audiovisiva nell'ambiente delle piattaforme digitali.

Un primo pattern riguarda la progressiva centralità del **worldbuilding**. In tutti i casi analizzati, il coinvolgimento delle audience non dipende esclusivamente dalla successione degli eventi narrativi, ma dalla costruzione di universi finzionali capaci di sostenere pratiche continuative di esplorazione e interpretazione. Che si tratti dell'Inferno di *Hazbin Hotel*, del *Digital Circus* di Gooseworx, degli ambienti surreali di *ENA* o dell'universo distopico di *Alien Stage*, il mondo narrativo assume una funzione centrale nella costruzione dell'interesse degli spettatori. La serialità contemporanea appare così sempre più orientata alla valorizzazione di ecosistemi narrativi complessi piuttosto che alla semplice progressione della trama.

Un secondo elemento riguarda il ruolo delle **audience partecipative**. In tutti i casi esaminati, la rilevanza culturale delle opere viene sostenuta da comunità particolarmente attive che producono interpretazioni, contenuti derivati, traduzioni, fan art, reaction video e discussioni online. Le audience non si limitano a consumare i contenuti, ma contribuiscono alla loro diffusione, reinterpretazione e valorizzazione. Tale dinamica conferma quanto evidenziato dagli studi sulla cultura partecipativa e suggerisce che la serialità contemporanea debba essere compresa come un processo che coinvolge attivamente i pubblici.

Un terzo pattern riguarda la crescente importanza della **circolazione cross-platform**. Nessuna delle opere analizzate vive esclusivamente all'interno della piattaforma che ospita la pubblicazione originaria. Al contrario, la loro visibilità dipende dalla capacità di attraversare ambienti differenti e di adattarsi a molteplici forme di condivisione. Clip, immagini, meme, contenuti musicali e discussioni circolano continuamente tra YouTube, Instagram, Facebook, X, TikTok, Reddit, Discord e altre piattaforme, contribuendo a costruire ecosistemi di visibilità distribuiti. La diffusione delle opere assume quindi una natura reticolare che supera i confini dei singoli ambienti mediali.

Un ulteriore elemento ricorrente riguarda il rapporto tra **serialità e temporalità**. In tutti i casi osservati, la continuità dell'interesse non dipende esclusivamente dalla frequenza di pubblicazione degli episodi. Le community mantengono infatti attiva la presenza delle opere anche nei periodi di assenza di nuovi contenuti, attraverso pratiche di discussione e reinterpretazione che prolungano la vita culturale delle serie. La serialità tende quindi a svilupparsi lungo temporalità più estese rispetto a quelle associate alla semplice distribuzione episodica.

Particolarmente significativo appare inoltre il ruolo della **riconoscibilità estetica**. Tutte le produzioni analizzate presentano identità visive fortemente caratterizzate che ne facilitano l'identificazione e la circolazione all'interno degli ambienti digitali. Personaggi, palette cromatiche, stili grafici e universi iconografici sono aspetti fondamentali nella costruzione della loro visibilità e memorabilità. In un ecosistema caratterizzato da una sovrabbondanza di contenuti, la distintività estetica emerge come una risorsa strategica per attrarre e mantenere l'attenzione delle audience.

L'analisi evidenzia infine un pattern più generale che attraversa l'intero *corpus* esaminato: la trasformazione della serialità in un fenomeno sempre più **relazionale** e distribuito. Le opere non possono più essere interpretate esclusivamente come prodotti audiovisivi autonomi, ma devono essere comprese all'interno delle **reti di relazioni** che coinvolgono autori, piattaforme, algoritmi, community e pratiche partecipative. La serialità appare così come il risultato di processi che si sviluppano simultaneamente su più livelli e che contribuiscono collettivamente alla costruzione del valore culturale.

I pattern emersi confermano quindi che la serialità audiovisiva contemporanea non coincide più esclusivamente con una struttura narrativa organizzata nel tempo, ma con un insieme di dinamiche che coinvolgono produzione, distribuzione, partecipazione e circolazione. Le piattaforme digitali non hanno semplicemente modificato le modalità di accesso ai contenuti, ma hanno contribuito a ridefinire le condizioni stesse attraverso cui le opere acquisiscono visibilità, significato e rilevanza culturale. È proprio all'interno di questo scenario che si collocano le produzioni analizzate e che può essere compresa la crescente centralità delle *webserie* nell'ecosistema mediale contemporaneo.

Per comprendere in che modo tali dinamiche vengano concretamente percepite e interpretate dagli utenti, risulta necessario affiancare all'analisi teorica e testuale una prospettiva empirica centrata sulle audience. A tale scopo, il capitolo successivo presenterà i risultati del **focus group** realizzato nell'ambito della ricerca, finalizzato a esplorare le modalità attraverso cui gli spettatori interpretano, consumano e attribuiscono valore alle *webserie* animate distribuite sulle piattaforme digitali.

3.3. Focus Group

3.3.1. Disegno della ricerca e metodologia del focus group

Al fine di integrare l'analisi teorica e l'osservazione dei casi studio sviluppate nei capitoli precedenti, la presente ricerca ha previsto la realizzazione di un focus group volto a esplorare le modalità attraverso cui gli utenti percepiscono, interpretano e attribuiscono valore alle *webserie* animate distribuite sulle piattaforme digitali e più nello specifico su YouTube.

L'obiettivo non è quello di produrre risultati statisticamente rappresentativi, bensì di approfondire le pratiche di fruizione, le forme di coinvolgimento e i processi interpretativi che caratterizzano il rapporto tra audience e serialità audiovisiva nell'ecosistema contemporaneo.

La scelta del focus group deriva dalla sua particolare efficacia nell'indagare fenomeni legati alla costruzione sociale del significato. Questa metodologia consente di osservare non soltanto le opinioni individuali dei partecipanti, ma anche le dinamiche di confronto, negoziazione e condivisione che emergono durante la discussione collettiva. In una ricerca dedicata alle audience digitali, tale approccio risulta particolarmente utile poiché permette di cogliere il carattere relazionale e partecipativo dell'esperienza mediale.⁹⁶

L'incontro è stato strutturato attraverso una traccia semistrutturata articolata in diverse aree tematiche. Le domande hanno riguardato le modalità di scoperta e fruizione delle *webserie* animate, la percezione della serialità nell'ambiente delle piattaforme, il ruolo delle community online, le pratiche partecipative sviluppate dagli utenti e i criteri attraverso cui viene attribuito valore alle opere audiovisive. Una particolare attenzione è stata dedicata a *The Amazing Digital Circus*, oggetto principale dell'analisi empirica, senza tuttavia trascurare il confronto con altre produzioni quali *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage*.

Il focus group è stato condotto secondo una logica esplorativa e qualitativa. L'interesse principale non era verificare ipotesi attraverso procedure quantitative, ma raccogliere narrazioni, percezioni e interpretazioni capaci di arricchire il quadro teorico delineato nei capitoli precedenti. Le risposte dei partecipanti sono state quindi analizzate come indicatori delle modalità attraverso cui le audience contemporanee costruiscono il proprio rapporto con la serialità digitale.

⁹⁶ Morgan, David L., *Focus Groups as Qualitative Research*, Londra, Sage Publishing, 1997.

Dal punto di vista metodologico, la ricerca si colloca all'interno della tradizione degli *Audience Studies*, che considera i pubblici non come soggetti passivi della comunicazione, ma come attori capaci di interpretare, negoziare e rielaborare i contenuti mediali. In questa prospettiva, il focus group costituisce uno strumento particolarmente adatto per comprendere come le pratiche di consumo, partecipazione e attribuzione di significato si sviluppino nell'ambiente delle piattaforme digitali.

I risultati emersi dall'incontro non hanno pertanto la pretesa di rappresentare l'intera popolazione degli utenti di YouTube o delle *webserie* animate, ma offrono uno sguardo approfondito sulle modalità attraverso cui alcuni spettatori interpretano fenomeni che occupano una posizione sempre più rilevante nell'ecosistema audiovisivo contemporaneo. Le evidenze raccolte verranno presentate nei paragrafi successivi, strutturate in base ai principali temi emersi dalla discussione.

Il focus group ha coinvolto **8 partecipanti**, di età compresa tra i 30 e i 44 anni, di cui 6 uomini e 2 donne, selezionati mediante un campionamento non probabilistico di tipo intenzionale (*purposive sampling*), attraverso una rete di conoscenze personali, individuando soggetti che dichiaravano di aver visionato almeno un episodio della serie *The Amazing Digital Circus*, in modo da garantire una pluralità di esperienze e punti di vista rispetto alle pratiche di fruizione delle piattaforme digitali e delle *webserie* animate. L'incontro si è svolto in presenza, in data 21 giugno 2026, con una durata complessiva di circa 3 ore.

Il materiale raccolto ha consentito di individuare ricorrenze tematiche, posizioni condivise, divergenze interpretative e modalità di attribuzione del significato coerenti con gli obiettivi esplorativi della ricerca.

3.3.2. Domande del focus

(148 minuti)

I) Introduzione (7 minuti):

- A. presentazione del progetto di ricerca;
- B. spiegazione del focus group: scambio di esperienze/punti di vista.

II) Uso della piattaforma YouTube (15 minuti):

1. «da quanto tempo usate YouTube e come lo usate oggi?»;
2. «il vostro uso della piattaforma è variato nel tempo?»;
3. «nell'arco di una settimana per quanto tempo lo usate, in quali momenti della giornata, cosa guardate?»;
4. «seguite i canali YouTube dei video che guardate?»;
5. «ritenete di potere influenzare/addestrare l'algoritmo di YouTube?».

III) Pratiche di fruizione delle *webserie* (15 minuti):

1. «siete soliti guardare serie su YouTube?»;
2. «guardate spesso anche le serie animate?»;
3. «le seguite con assiduità o con quale frequenza?»;
4. «vi è mai capitato di iniziare a guardare una serie perché ve l'ha proposta YouTube? (ritenete che l'algoritmo sia coerente con i vostri interessi?)»;
5. «preferite guardare le serie su YouTube o su altre piattaforme anche a pagamento (OTT)?».

IV) Modalità di scoperta e consumo di *The Amazing Digital Circus* (36 minuti):

1. «come avete scoperto *The Amazing Digital Circus*?»;
2. «avreste scoperto questa serie senza i suggerimenti della piattaforma?»;
3. «la considerate una vera serie e perché?»;
4. «che differenza vedete tra questa serie e una serie Netflix o televisiva?»;
5. «cosa vi ha spinto ad iniziare a guardare questa serie?»;
6. «seguite gli episodi appena escono?»;
7. «in che momento della giornata lo guardate?»;

8. «la seguite con assiduità o con quale frequenza?»;
9. «tra un episodio e l'altro continuate a seguire la serie e in che modo?»;
10. «cosa rappresenta *The Amazing Digital Circus* per voi?»;
11. «secondo voi perché *The Amazing Digital Circus* ha avuto così tanto successo?»;
12. «qual è secondo voi l'elemento più importante del suo successo?».

V) Altre esperienze di serialità animata (12 minuti):

1. «conoscete e/o avete seguito le serie animate *Hazbin Hotel*, *ENA* o *Alien Stage*?»;
2. «se le conoscete come le avete scoperte?»;
3. «se le avete viste, ritenete che esistano somiglianze tra queste serie e *The Amazing Digital Circus*, nelle tematiche, nel modo in cui loro follower si avvicinano ad esse o sotto qualunque altro punto di vista?»;
4. «quali altre serie animate seguite o guardate e con quale frequenza?».

VI) Partecipazione, community e pratiche digitali (18 min):

1. «vi è capitato di condividere meme, commenti, teorie, immagini o video legati a *The Amazing Digital Circus*?»;
2. «vi considerate semplici spettatori o vi sentite parte di una community?»;
3. «se non siete voi stessi a postare dei contenuti di vostra iniziativa, leggete comunque i commenti degli altri su YouTube o su altri social?»;
4. «quali piattaforme social utilizzate maggiormente?»;
5. «utilizzate piattaforme specifiche per seguire fandom o community?»;
6. «avete osservato comportamenti particolari dei fan della serie su queste piattaforme?».

VII) Dinamiche e percezioni degli ambienti digitali (15 minuti):

1. «come descrivereste l’ambiente di YouTube —accogliente, neutrale o conflittuale— dal punto di vista delle interazioni tra gli utenti?»;
2. «vi sono mai capitate esperienze negative durante la partecipazione a community online o nelle sezioni commenti e di che tipo?»;
3. «se discutete delle vostre serie preferite online, vi sentite liberi di esprimere opinioni e interpretazioni personali?»;
4. «ci sono piattaforme o community nelle quali vi sentite maggiormente a vostro agio nel partecipare alle discussioni e quali caratteristiche le rendono più accoglienti rispetto ad altre?»;
5. «qual è la vostra percezione in merito a fenomeni come commenti aggressivi, *trolling*, *hate speech* o comportamenti comunque tossici nelle piattaforme che utilizzate?».

VIII) Creator economy, piattaforme e produzione di contenuti (15 minuti):

1. «seguite abitualmente creator o canali con un ampio numero di iscritti e in caso affermativo quali caratteristiche vi portano a seguirli e a considerare autorevoli i loro contenuti?»;
2. «quanto ritenete importante il rapporto tra creator e community nella costruzione del successo di un canale?»;
3. «avete l’impressione che oggi YouTube sia maggiormente orientato alla monetizzazione, alla promozione commerciale e/o alle logiche professionali rispetto al passato e perché?»
4. «vi è mai capitato di prendere in considerazione l’idea di aprire un canale o di produrre contenuti per YouTube e quali motivazioni vi hanno spinto o vi spingerebbero a farlo?»;
5. «secondo voi, oggi è ancora possibile emergere su YouTube come creator indipendente oppure il successo dipende sempre più da fattori economici, professionali o algoritmici?».

IX) Considerazioni finali e riflessioni conclusive (15 minuti):

1. «ripensando ai temi affrontati durante questo incontro, c'è qualche aspetto che vi ha particolarmente colpito o fatto riflettere?»;
2. «la discussione vi ha portato a considerare in modo diverso il rapporto tra *webserie*, piattaforme digitali e community online e in che modo?»;
3. «c'è qualche tema che ritenete importante e che non è stato affrontato durante il focus group?»;
4. «avete ulteriori osservazioni, esperienze o considerazioni che desiderate condividere prima di concludere l'incontro?»;
5. «se doveste riassumere con una parola o una breve frase il vostro rapporto con le *webserie* animate e le piattaforme digitali, quale scegliereste?».

3.3.3. Categorizzazione delle risposte

Combinando frequenza, tempo, varietà d'uso e centralità nella routine dichiarati dai partecipanti al focus group, abbiamo diviso le diverse intensità d'uso in cinque categorie: «*molto alto*», «*alto*», «*medio*», «*basso*» e «*assente*». La classificazione non deriva da categorie universalmente standardizzate nella letteratura, ma costituisce una operazionalizzazione, utilizzata esclusivamente per finalità comparative, costruita a partire dai livelli medi di consumo digitale riportati nei principali report internazionali sul *media use* e in particolare nello studio *Digital 2026 Mid-Year Global Update Report* condotto da Simon Kemp, realizzato in collaborazione con Kepios, We Are Social e Manochi.⁹⁷

Il rapporto rileva che oggi gli utenti nel mondo trascorrono mediamente **33 ore e 13 minuti alla settimana sui media online**, equivalenti 4 ore e 44 minuti al giorno; mentre il rapporto precedente rileva —sul dato più generale relativo al consumo di Internet— rileva che gli utenti trascorrono in rete mediamente 6 ore e 38 minuti al giorno online, equivalenti a **46 ore e 26 minuti settimanali**.⁹⁸

⁹⁷ Kemp, Simon, *Digital 2026 Global Overview Report*, realizzato in collaborazione con Kepios, Meltwater e We Are Social, pubblicato sul sito web “DataReportal”, 15/10/2025 (<https://datareportal.com/reports/digital-2026-global-overview-report>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

⁹⁸ Kemp, Simon, *Digital 2025 Global Overview Report*, realizzato in collaborazione con Kepios, We Are Social e Meltwater, pubblicato sul sito web “DataReportal”, 05/02/2025 (<https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

Le soglie sono tuttavia state ridimensionate pensando alla realtà italiana e alla singola piattaforma **“Youtube”**, tenendo conto dei dati disponibili sui consumi digitali e audiovisivi nei diversi social media e facendo a tal fine riferimento al *Report Annuale Digital 2025* di We Are Social.⁹⁹

Secondo questo rapporto, in Italia il tempo medio di connessione a Internet è di circa 6 ore al giorno e gli utenti usano sei piattaforme al mese. TikTok si conferma come la piattaforma su cui gli italiani trascorrono più tempo: quasi 30 ore al mese, ma anche YouTube si posiziona molto in alto nella classifica, al secondo posto con 17 ore, superando quindi Instagram che si posiziona terza con 15 ore.

Anche l'edizione successiva del report di We Are Social (*Report Annuale Digital 2026*) conferma la centralità di YouTube nell'ecosistema digitale italiano, ma cambia in parte il focus dell'analisi non entrando nei dettagli del numero delle ore trascorse su ciascuna piattaforma e dedicando molto più spazio alla scoperta dei contenuti (*discovery*), all'uso dell'IA generativa e alle trasformazioni delle piattaforme.¹⁰⁰

Tutto ciò premesso, abbiamo adottato il seguente indice di intensità d'uso (*IDIDU*):

- a) MOLTO ALTO per un **uso quotidiano** o quasi-quotidiano, più volte al giorno, della piattaforma in questione e centralità della piattaforma per informarsi, intrattenersi, scoprire contenuti o partecipare a community (*oltre le 10 ore a settimana*);
- b) ALTO per un **uso regolare**, più volte a settimana, piattaforma importante ma non dominante (*più di 5 fino a 10 ore a settimana*).
- c) MEDIO per un **uso ricorrente**, consultazione in momenti specifici, senza forte coinvolgimento (*dalle 2 alle 5 ore a settimana*).
- d) BASSO per un **uso sporadico**, apertura occasionale, spesso passiva o residuale (*meno di 2 ore a settimana*).
- e) ASSENTE per una totale assenza di attività sulla piattaforma.

⁹⁹ AA.VV., *Report Annuale Digital 2025*, realizzato in collaborazione con Meltwater e pubblicato sul sito web “We Are Social” (<https://wearesocial.com/it/blog/2025/02/digital-2025/>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

¹⁰⁰ AA.VV., *Report Annuale Digital 2026*, realizzato in collaborazione con Meltwater e pubblicato sul sito web “We Are Social” (<https://wearesocial.com/it/blog/2025/10/digital-2026/>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

3.3.4. Risultati del focus

Soggetto 1 - Edoardo, 37 anni

I) Professione e capitale culturale:

- ingegnere informatico;
- laurea magistrale STEM;
- IDIDU **MOLTO ALTO**.

II) Uso della piattaforma YouTube:

1. *uso YouTube da quando ero adolescente, quindi direi da più di quindici anni; oggi lo uso tutti i giorni: tutorial tecnici, video essay, recensioni hardware/software, divulgazione, webserie animate, reaction e contenuti legati a fandom;*
2. *l'uso è variato molto nel tempo: all'inizio era una piattaforma per video casuali, musica e gameplay, ora è quasi una piattaforma infrastrutturale: mi informa, mi intrattiene, mi aggiorna su community e creator;*
3. *la utilizzo circa 10-12 ore a settimana, a volte di più; la uso la sera, durante la pausa pranzo e nei momenti morti; guardo video tecnici, analisi di media digitali, animazione indie, trailer, reaction, spiegazioni di lore e canali di programmazione;*
4. *seguo molti canali, mi iscrivo quando un creator ha continuità, competenza o uno stile riconoscibile;*
5. *sì, ritengo almeno in parte di riuscire a influenzare gli algoritmi; cancello i video dalla cronologia, uso "non mi interessa", mi iscrivo ai canali giusti e guardo intenzionalmente certi contenuti; però non penso di controllarlo davvero: lo indirizzo, ma la piattaforma ha comunque i suoi obiettivi.*

III) Pratiche di fruizione delle webserie:

1. *guardo abbastanza spesso le serie su YouTube: serie indipendenti, animate o sperimentali, che difficilmente troverei sulle piattaforme tradizionali;*

2. *l'animazione indie su YouTube mi interessa parecchio perché spesso è più libera, più strana e più legata alla cultura internet;*
3. *se una serie mi prende, seguo ogni uscita e poi recupero analisi, teorie e discussioni; in generale guardo webserie più volte al mese, ma i contenuti collegati anche ogni settimana;*
4. *diverse volte ho guardato una serie perché raccomandate e YouTube è spesso coerente con i miei interessi perché guardo già animazione, video essay e contenuti fandom; non sempre ci prende, ma nel mio caso l'algoritmo è abbastanza addestrato;*
5. *per le serie indipendenti preferisco YouTube. È più immediato, più aperto e più connesso ai commenti e alle community; per serie lunghe o più "classiche" uso anche Netflix, Prime o altre piattaforme.*

IV) Modalità di scoperta e consumo di *The Amazing Digital Circus*:

1. *la serie l'ho scoperta tramite YouTube, probabilmente da un suggerimento collegato a Glitch Productions, poi l'ho vista comparire anche su Reddit e Discord;*
2. *forse avrei scoperto questa serie anche senza i suggerimenti della piattaforma, ma probabilmente più tardi: frequentando Reddit e Discord prima o poi l'avrei intercettata, però YouTube ha accelerato molto la scoperta;*
3. *la ritengo una serie a tutti gli effetti: ha personaggi ricorrenti, universo narrativo, continuità, attesa tra episodi e una community che interpreta quello che succede; non serve essere su Netflix per essere una serie;*
4. *La differenza tra questa serie e una serie Netflix o televisiva è che questa è nativa della piattaforma, non vive solo negli episodi, ma anche nei commenti, nei meme, nelle reaction, nelle teorie, nelle fanart; una serie Netflix è più chiusa e istituzionale;*
5. *a guardare questa serie mi ha spinto l'estetica: sembrava colorata e assurda, ma anche inquietante; mi interessava il contrasto tra aspetto quasi infantile e temi più disturbanti: identità, intrappolamento, perdita di controllo;*
6. *se riesco seguo gli episodi appena escono, di solito li guardo entro uno o due giorni dall'uscita, anche per evitare spoiler e poter seguire le discussioni;*

7. *la fruizione è quasi sempre la sera, quando posso guardarlo con attenzione; non è un contenuto che metto in sottofondo: preferisco seguirlo bene;*
8. *seguo ogni episodio, tra un'uscita e l'altra non la guardo continuamente, ma resto aggiornato tramite YouTube, Reddit, e Discord;*
9. *tra un episodio e l'altro continue a leggere teorie, discussioni sui personaggi, analisi frame-by-frame, meme e commenti. A volte guardo reaction o video essay, soprattutto se aggiungono interpretazioni interessanti;*
10. *The Amazing Digital Circus è per me è un esempio molto riuscito di serialità digitale contemporanea; non è solo una webserie: è un ecosistema narrativo e comunitario;*
11. *ha avuto così tanto successo perché combina elementi molto forti: estetica riconoscibile, personaggi memetici, temi psicologici, distribuzione gratuita, algoritmo di YouTube e fandom molto produttivo;*
12. *l'elemento più importante del suo successo è stata la riconoscibilità immediata: appena vedi un'immagine o un personaggio, capisci che è TADC (The Amazing Digital Circus, NdA) e questo la rende perfetta per circolare su YouTube, TikTok, Reddit e Discord.*

V) Altre esperienze di serialità animata:

1. *The Amazing Digital Circus l'ho scoperta tramite YouTube, probabilmente da un suggerimento collegato a Glitch Productions, poi l'ho vista comparire anche su Reddit e Discord;*
2. *Hazbin Hotel, ENA o Alien Stage le conosco tutte; ho seguito soprattutto ENA e Hazbin Hotel; Alien Stage la conosco e ho visto diversi contenuti, anche se la seguo meno stabilmente;*
3. *ENA l'ho scoperta tramite YouTube e consigli legati alle animazioni sperimentali; Hazbin Hotel tramite il fandom online, ancora prima della distribuzione più mainstream; Alien Stage tramite YouTube e X;*

4. *ENA è simile a The Amazing Digital Circus per il surrealismo digitale e l'estetica weird; Hazbin Hotel per la forza del fandom e dei personaggi; Alien Stage per l'intensità emotiva e la partecipazione interpretativa dei fan: tutte vivono molto anche fuori dagli episodi;*
5. *ho seguito anche Murder Drones, qualche contenuto di Helluva Boss, corti indie e animazioni sperimentali; non tutto con la stessa regolarità: alcune le seguo episodio per episodio, altre le recupero quando emergono online.*

VI) Partecipazione, community e pratiche digitali:

1. *ho condiviso qualche meme e qualche video con amici o in chat. Più spesso salvo o leggo contenuti prodotti da altri;*
2. *mi sento a metà tra spettatore membro di una community: non sono certo un fan creator, non produco fanart o video, però seguo le discussioni e quindi direi spettatore coinvolto, non semplice spettatore passivo;*
3. *leggo commenti su YouTube, thread su Reddit e discussioni Discord per vedere come gli altri interpretano episodi e personaggi;*
4. *Utilizzo maggiormente YouTube, Reddit, Discord e X; Instagram lo uso meno, TikTok quasi per niente;*
5. *per seguire fandom o community uso soprattutto Reddit e Discord. Reddit è utile per thread ordinati e discussioni lunghe; Discord è più immediato e comunitario, anche se più caotico;*
6. *da parte dei fan ho osservato una grande produzione di teorie, attenzione ossessiva ai dettagli, fanart continua, meme rapidissimi e discussioni sui personaggi quasi come se fossero persone reali.*

VII) Dinamiche e percezioni degli ambienti digitali:

1. *l'ambiente è a mio avviso neutrale; ma YouTube è ottimo per scoprire e commentare a caldo, non sempre è adatto a discussioni profonde;*

2. *mi è capitato di imbattermi in commenti aggressivi o utenti che trattano ogni interpretazione come una guerra: nei fandom capita spesso che gusti e teorie diventino motivo di conflitto;*
3. *mi sento abbastanza libero di esprimere opinioni e interpretazioni personali, ma scelgo dove farlo: su Reddit mi sento più libero , su YouTube commento meno perché la discussione è più dispersiva;*
4. *Discord può essere accogliente, ma solo se il server ha regole chiare, preferisco ambienti dove si può argomentare senza essere immediatamente attaccati;*
5. *trolling, hate speech e tossicità sono fenomeni strutturali delle piattaforme, non eccezioni; crescono quando una community diventa grande e l'anonimato, la velocità e la competizione per visibilità amplificano comportamenti tossici.*

VIII) Creator economy, piattaforme e produzione di contenuti:

1. *seguo creator o canali con molti iscritti, li considero autorevoli se hanno competenza, trasparenza, costanza e capacità di citare fonti o spiegare il proprio processo; non basta avere tanti iscritti;*
2. *il rapporto tra creator e community è centrale: un creator non costruisce solo contenuti, costruisce fiducia; nel caso delle webserie, la community può amplificare enormemente il successo;*
3. *YouTube è decisamente orientato a monetizzazione ed è oggi molto più professionale rispetto al passato. Anche i contenuti indie devono ragionare in termini di piattaforma;*
4. *ho pensato di aprire un canale YouTube, però produrre bene richiede molto tempo: scripting, montaggio, costanza, gestione community;*
5. *sì, è ancora possibile emergere come creator indipendente, ma è più difficile: serve qualità, nicchia chiara, competenza comunicativa e comprensione dell'algoritmo; il talento da solo non basta più.*

IX) Considerazioni finali e riflessioni conclusive:

1. *mi colpisce quanto una webserie oggi non sia solo un prodotto audiovisivo, ma un insieme di video, commenti, meme, reaction, teorie e piattaforme;*
2. *la discussione conferma l'idea che la piattaforma non sia solo un luogo di distribuzione. YouTube influenza cosa vediamo, quando lo vediamo e come ne parliamo;*
3. *forse sarebbe stato dovuto essere affrontato meglio il ruolo della profilazione: parliamo spesso di algoritmo in astratto, ma dietro ci sono modelli di raccolta dati molto pervasivi;*
4. *secondo me la serie mostra bene che l'indipendenza creativa oggi passa comunque attraverso infrastrutture molto centralizzate: è libera, ma dentro YouTube;*
5. *la mia frase per riassumere il rapporto con le webserie è: «curiosità guidata dall'algoritmo».*

Soggetto 2 - Daniele, 44 anni**I) Professione e capitale culturale:**

- digital strategist;
- master in social media marketing;
- IDIDU *ALTO*.

II) Uso della piattaforma YouTube:

1. *uso YouTube da parecchi anni, da quando ha iniziato a diventare popolare; oggi lo uso soprattutto per rilassarmi: guardo video di sport, cronaca, motori, musica, documentari brevi, recensioni di prodotti e qualche contenuto comico; una piattaforma che apro quasi ogni giorno;*
2. *quando ero più giovane lo usavo soprattutto per videoclip musicali e video divertenti; adesso è diventato una specie di televisione personalizzata; lo uso anche sulla smart TV e non solo sul telefono;*

3. *nell'arco di una settimana lo uso direi per circa 6-8 ore, ma lo guardo soprattutto la sera dopo il lavoro e nei weekend; guardo highlights sportivi, video informativi, curiosità, qualche intervista e contenuti suggeriti dalla piattaforma;*
4. *seguo alcuni dei canali YouTube dei video che guardo, ma non tutti: se un canale pubblica contenuti che mi interessano con regolarità mi iscrivo, però non seguo moltissimi creator e spesso guardo anche video di canali che non conosco;*
5. *ritengo di potere influenzare l'algoritmo solo fino a un certo punto: mi sembra che YouTube capisca abbastanza bene cosa mi piace, però non so esattamente come funzioni; ho l'impressione che raccolga molte informazioni e che impari osservando quello che guardo.*

III) Pratiche di fruizione delle webserie:

1. *non sono particolarmente solito guardare serie su YouTube, mi capita ogni tanto, ma non è il mio modo principale di seguire serie;*
2. *le serie animate le guardo abbastanza raramente: non sono un grande consumatore di animazione online;*
3. *generalmente non le seguo con assiduità: se una serie mi incuriosisce guardo qualche episodio, ma difficilmente seguo tutte le uscite;*
4. *diverse volte mi è capitato di iniziare a guardare una serie perché me l'ha proposta YouTube e The Amazing Digital Circus è probabilmente il caso più evidente; in generale l'algoritmo ogni tanto mi propone cose che non cercherei spontaneamente ma che finiscono per interessarmi;*
5. *preferisco guardare le serie su Netflix o Prime Video, mi danno l'idea di un'esperienza più completa e organizzata. YouTube lo vedo più come uno spazio di scoperta.*

IV) Modalità di scoperta e consumo di *The Amazing Digital Circus*:

1. *The Amazing Digital Circus l'ho scoperta tramite i suggerimenti di YouTube. Mi compariva spesso nella home page e tra i video consigliati;*

2. *senza i suggerimenti della piattaforma probabilmente non l'avrei scoperta: non frequentando community dedicate all'animazione, credo che mi sarebbe sfuggita;*
3. *la considero una vera serie anche se inizialmente non ne ero convinto; ma ha comunque una storia, personaggi ricorrenti e una continuità narrativa, quindi per me rientra nella categoria delle serie;*
4. *questa serie, a differenza di una serie Netflix, mi sembra più legata alla cultura Internet: gli episodi sono più brevi, la distribuzione è diversa e la community sembra avere un ruolo molto più importante;*
5. *Ad avermi spinto ad iniziare a guardare questa serie è stata principalmente la curiosità: mi colpivano le immagini e il fatto che il video avesse molte visualizzazioni e commenti;*
6. *di solito non seguo gli episodi appena escono ma li recupero quando mi capita o quando vedo che stanno circolando online;*
7. *li guardo soprattutto la sera;*
8. *li seguo in modo abbastanza saltuario: se esce un nuovo episodio lo guardo, ma non aspetto l'uscita con particolare impazienza;*
9. *tra un episodio e l'altro a volte vedo qualche meme o qualche clip che compare nei social, ma non cerco attivamente contenuti sulla serie;*
10. *The Amazing Digital Circus per me è soprattutto un fenomeno interessante nato su Internet, più che una passione personale la considero una serie che mi ha fatto capire quanto possano avere successo produzioni indipendenti;*
11. *ha avuto così tanto successo perché è molto originale dal punto di vista visivo e perché è stata spinta enormemente dalla condivisione online;*
12. *l'elemento più importante del suo successo è la capacità di attirare immediatamente l'attenzione: bastano pochi secondi o un'immagine per ricordarsela.*

V) Altre esperienze di serialità animata:

1. *conosco Hazbin Hotel di nome e ho visto qualche clip, ENA e Alien Stage le conosco molto meno;*
2. *Hazbin Hotel l'ho scoperto tramite YouTube;*
3. *da quello che ho visto, tutte sembrano avere community molto attive e un forte stile visivo e mi sembra che il pubblico sia molto coinvolto emotivamente;*
4. *non seguo molte serie animate online e se guardo delle serie lo faccio più spesso attraverso Netflix o altre piattaforme.*

VI) Partecipazione, community e pratiche digitali:

1. *non mi è mai capitato di condividere meme, commenti, teorie, immagini o video legati a The Amazing Digital Circus;*
2. *mi considero direi semplice spettatore;*
3. *leggo comunque spesso i commenti, mi piace vedere le reazioni delle persone, anche se raramente intervengo;*
4. *utilizzo prevalentemente Instagram, Facebook e YouTube;*
5. *non uso piattaforme specifiche per seguire fandom o community;*
6. *mi ha colpito il livello di coinvolgimento dei fan: alcune persone analizzano ogni dettaglio e producono moltissimi contenuti.*

VII) Dinamiche e percezioni degli ambienti digitali:

1. *l'ambiente di YouTube lo descriverei come abbastanza neutrale, ma dipende anche dal tipo di canale;*
2. *non mi è mai capitata un'esperienza negativa;*
3. *mi sento libero di esprimere le mie opinioni personali, ma preferisco non partecipare alle discussioni;*

4. *la piattaforma in cui mi sento più a mio agio è probabilmente Facebook, perché è quella che uso da più tempo e dove conosco più persone;*
5. *trolling, hate speech e tossicità sono fenomeni abbastanza diffusi online, cerco semplicemente di evitarli.*

VIII) Creator economy, piattaforme e produzione:

1. *seguo i creator quando sono affidabili, chiari e competenti nel loro settore;*
2. *il rapporto tra creator e community credo sia importante, ma non penso sia l'unico fattore del successo;*
3. *oggi YouTube è decisamente più orientato alla monetizzazione, ci sono più sponsorizzazioni, pubblicità e contenuti professionali rispetto a dieci anni fa;*
4. *non ho mai pensato seriamente di aprire un canale YouTube, al massimo come hobby ma non come progetto professionale;*
5. *è ancora possibile emergere come creator indipendente, ma credo sia più difficile: oggi servono risorse, costanza e una certa conoscenza delle logiche della piattaforma.*

IX) Considerazioni finali e riflessioni conclusive:

1. *mi ha colpito il peso che le community hanno nel successo di una serie;*
2. *prima vedevo le webserie come semplici video, ora mi rendo conto che esiste un ecosistema molto più ampio;*
3. *forse non è stato affrontato il tema del ruolo dei giovani e degli adolescenti nella diffusione di questi contenuti;*
4. *mi sembra interessante che produzioni nate fuori dai circuiti televisivi possano raggiungere un pubblico enorme.*
5. *La frase per descrivere il mio rapporto con le webserie animate è «curiosità occasionale».*

Soggetto 3 - Luca, 32 anni

I) Professione e capitale culturale:

- studente;
- laureando;
- IDIDU **MOLTO ALTO**.

II) Uso della piattaforma YouTube:

1. *uso YouTube da quando avevo circa quindici anni; oggi lo utilizzo sia come strumento di intrattenimento sia come oggetto di studio; guardo contenuti di divulgazione, interviste, animazione indipendente, contenuti creator-oriented e contenuti di analisi;*
2. *l'uso della piattaforma è variato moltissimo nel tempo: in adolescenza era soprattutto musica, oggi è una piattaforma che utilizzo in modo più riflessivo e stratificato;*
3. *lo uso tra le dodici e le quindici ore settimanali, Lo uso durante la giornata per ricerca e aggiornamento, e la sera per intrattenimento e guardo anche animazione.*
4. *seguo molto spesso i canali YouTube dei video che guardo, tendo a iscrivermi ai canali che mostrano continuità, una linea editoriale chiara o una particolare competenza;*
5. *parzialmente sì ritengo di potere influenzare/addestrare l'algoritmo di YouTube; ritengo che gli utenti possano influenzare le raccomandazioni attraverso le proprie pratiche di consumo, ma non credo che esista un controllo effettivo sull'algoritmo: è una relazione asimmetrica.*

III) Pratiche di fruizione delle webserie:

1. *guardo molto spesso serie su YouTube, le considero una forma di serialità ormai consolidata e culturalmente rilevante;*
2. *guardo molto spesso anche le serie animate, è uno degli ambiti che seguo maggiormente;*
3. *quando una serie mi interessa seguo ogni uscita, seguo anche i contenuti secondari come reaction, analisi, commenti e produzioni dei fan;*

4. *mi capita spesso di iniziare a guardare una serie perché me l'ha proposta YouTube: nel mio caso le raccomandazioni sono spesso coerenti con gli interessi che ho sviluppato negli anni;*
5. *per le produzioni indipendenti preferisco YouTube, per prodotti seriali più tradizionali utilizzo anche Netflix e altre piattaforme.*

IV) Modalità di scoperta e consumo di *The Amazing Digital Circus*:

1. *ho scoperto la serie attraverso community online dedicate all'animazione indipendente;*
2. *avrei scoperto questa serie anche senza i suggerimenti della piattaforma, ma le raccomandazioni hanno accelerato notevolmente la visibilità della serie;*
3. *la considero una vera serie: possiede continuità narrativa, sviluppo dei personaggi, costruzione di un universo coerente e un pubblico che attende le nuove uscite.*
4. *la differenza principale con Netflix o la TV è la natura partecipativa dell'esperienza: una serie Netflix viene generalmente consumata. TADC viene anche discussa, reinterpretata, remixata e condivisa;*
5. *a spingermi a guardare questa serie è stato l'interesse per l'animazione indipendente e il forte contrasto tra estetica infantile e contenuti esistenziali;*
6. *gli episodi cerco di guardarli appena escono o comunque il prima possibile;*
7. *generalmente la sera;*
8. *seguo ogni uscita e continuo a monitorare la community tra un episodio e l'altro;*
9. *leggo discussioni su Reddit, guardo analisi su YouTube, seguo i commenti dei creator e osservo le pratiche fandom;*
10. *The Amazing Digital Circus rappresenta per me un esempio particolarmente significativo di serialità digitale contemporanea e di cultura partecipativa;*
11. *ha avuto così tanto successo per la combinazione di qualità produttiva, accessibilità, identità visiva forte e circolazione algoritmica;*

12. *l'elemento più importante del suo successo è la capacità di trasformarsi in fenomeno culturale oltre i singoli episodi.*

V) Altre esperienze di serialità animata:

1. *conosco e seguo anche Hazbin Hotel, ENA e Alien Stage;*
2. *le ho scoperte attraverso YouTube, altri social media e community online;*
3. *tutte loro condividono con The Amazing Digital Circus un forte coinvolgimento fandom, una circolazione transmediale e una forte riconoscibilità estetica;*
4. *seguo regolarmente anche Murder Drones, Helluva Boss, Lackadaisy e altre produzioni indipendenti.*

VI) Partecipazione, community e pratiche digitali:

1. *mi è spesso capitato di condividere meme, commenti, teorie, immagini o video legati a TADC, soprattutto commenti, analisi e discussioni;*
2. *mi considero più parte della community che spettatore, anche se con un coinvolgimento più analitico che identitario;*
3. *leggo costantemente i commenti degli altri;*
4. *Utilizzo molto YouTube, Reddit, Instagram, X e Discord;*
5. *utilizzo piattaforme specifiche per seguire fandom o community;*
6. *di comportamenti particolari dei fan della serie ho notato una produzione continua e davvero considerevole di interpretazioni, teorie e contenuti derivati.*

VII) Dinamiche e percezioni degli ambienti digitali:

1. *l'ambiente di YouTube lo descriverei come prevalentemente neutrale, ma fortemente dipendente dai contesti;*
2. *le esperienze negative sono inevitabili, soprattutto discussioni polarizzate e atteggiamenti di gatekeeping;*

3. *Mi sento comunque particolarmente libero di esprimere opinioni personali, anche se alcuni fandom possono diventare molto rigidi;*
4. *Reddit e alcuni server Discord sono ben moderati;*
5. *trolling e tossicità sono fenomeni strutturali degli ambienti digitali e tendono a crescere con la dimensione della community.*

VIII) Creator economy, piattaforme e produzione:

1. *seguo creator con molti iscritti, ma non considero il numero di iscritti un indicatore di autorevolezza;*
2. *il rapporto tra creator e community è fondamentale: molti creator costruiscono il proprio successo attraverso una relazione costante con il pubblico;*
3. *YouTube è oggi più orientato alla monetizzazione in modo evidente: la professionalizzazione della piattaforma è molto più forte rispetto a dieci anni fa;*
4. *sì, avevo pensato di aprire un canale YouTube;*
5. *sì è ancora possibile emergere come creator indipendente, ma richiede competenze, costanza, capacità di costruire community e comprensione delle logiche algoritmiche.*

IX) Considerazioni finali e riflessioni conclusive:

1. *mi ha particolarmente colpito la centralità delle community nel dare significato ai prodotti culturali;*
2. *la discussione mi ha portato a rafforzare la mia convinzione che le piattaforme siano ormai parte integrante dell'opera;*
3. *tema importante che non è stato affrontato è il ruolo della raccolta dati e della profilazione algoritmica;*
4. *ulteriore osservazione è che le webserie contemporanee non sono semplicemente audiovisivi, ma ecosistemi culturali distribuiti;*

5. *per riassumere con una breve frase il mio rapporto con le webserie animate direi: «partecipazione osservante».*

Soggetto 4 - Antonio, 32 anni

I) Professione e capitale culturale:

- impiegato;
- diploma tecnico;
- IDIDU *ALTO*.

II) Uso della piattaforma YouTube:

1. *uso YouTube da tanti anni, non ricordo nemmeno quando ho iniziato; oggi lo apro quasi tutti i giorni, lo uso soprattutto per guardare video di motori, fai-da-te, sport, lavori manuali, recensioni di attrezzi e video divertenti;*
2. *prima lo usavo quasi solo per musica e video divertenti. Adesso mi capita spesso di usarlo anche per cercare informazioni pratiche o vedere come fare qualcosa;*
3. *direi lo uso circa sei o sette ore a settimana; lo guardo soprattutto la sera dopo il lavoro oppure durante le pause; guardo sport, motori, lavori manuali, video tecnici e qualche contenuto comico;*
4. *qualche canale lo seguo: se un canale pubblica spesso contenuti che mi interessano mi iscrivo, ma non seguo tantissimi creator;*
5. *ho l'impressione che YouTube mi mostri cose simili a quelle che guardo, però non ho mai cercato di influenzare appostamente l'algoritmo.*

III) Pratiche di fruizione delle webserie:

1. *non guardo spesso serie su YouTube, ogni tanto mi capita, ma non è una cosa che faccio abitualmente;*
2. *le serie animate le guardo abbastanza raramente;*

3. *se una serie mi incuriosisce guardo qualche episodio, ma difficilmente seguo tutte le uscite;*
4. *mi capita di iniziare a guardare una serie perché me l'ha proposta YouTube: alcune cose le ho viste proprio perché mi sono apparse tra i suggerimenti;*
5. *di solito preferisco Netflix, lì mi sembrano più semplici da seguire e più organizzate.*

IV) Modalità di scoperta e consumo di *The Amazing Digital Circus*:

1. *The Amazing Digital Circus l'ho scoperta tramite YouTube e TikTok. A un certo punto vedevo continuamente clip e immagini della serie;*
2. *senza i suggerimenti della piattaforma non credo avrei scoperto questa serie: non è il genere di contenuto che andrei a cercare da solo;*
3. *la considero una vera serie e perché ha personaggi che ritornano e una storia che continua nel tempo;*
4. *rispetto ad una serie Netflix o televisiva mi sembra più strana e più legata a Internet: è come se fosse costruita anche per essere condivisa online;*
5. *di questa serie mi aveva colpito l'aspetto visivo, era diversa dalle cose che guardo normalmente e volevo capire perché ne parlassero tutti;*
6. *generalmente non seguo gli episodi appena escono, generalmente li recupero dopo;*
7. *generalmente guardo YouTube la sera, quando ho tempo libero;*
8. *La serie non la seguo con particolare assiduità; guardo gli episodi quando mi capitano;*
9. *tra un episodio e l'altro vedo qualche meme o qualche video breve che mi compare sui social;*
10. *per me The Amazing Digital Circus rappresenta solo un fenomeno di Internet che ha avuto un successo enorme;*
11. *ha avuto così tanto successo perché è molto particolare e si distingue subito da altre serie;*

12. *l'elemento più importante del suo successo per me sono i personaggi e l'aspetto visivo: sono facili da riconoscere e da ricordare.*

V) Altre esperienze di serialità animata:

1. *ho sentito parlare di Hazbin Hotel, ma non l'ho seguita; le altre due serie non le ho mai neanche sentite;*
2. *non le ho scoperte;*
3. *non lo so se esistano somiglianze, ma da quello che ho sentito sembrano avere community molto attive;*
4. *praticamente non guardo alcuna serie animata in modo regolare.*

VI) Partecipazione, community e pratiche digitali:

1. *qualche meme con amici, ma niente di più;*
2. *sono un semplice spettatore;*
3. *ogni tanto leggo i commenti, soprattutto se un video mi interessa; utilizzo maggiormente Facebook, TikTok, Instagram e YouTube;*
4. *non utilizzo piattaforme specifiche per seguire fandom o community;*
5. *mi sembra che alcuni fan siano molto coinvolti e conoscano ogni dettaglio della storia.*

VII) Dinamiche e percezioni degli ambienti digitali:

1. *l'ambiente di YouTube lo vedo abbastanza neutrale: ci sono persone tranquille anche se altre meno;*
2. *qualche discussione nei commenti mi è capitata, ma niente di serio;*
3. *mi sento libero di esprimere le mie opinioni personali, anche se di solito non commento molto;*
4. *mi sento più a mio agio su Facebook perché la uso da più anni;*

5. *penso che online ci sia spesso troppa aggressività. Molte persone scrivono cose che dal vivo non direbbero.*

VIII) Creator economy, piattaforme e produzione:

1. *seguo i creator con molti iscritti se parlano di argomenti che mi interessano e mostrano competenza;*
2. *il rapporto tra creator e community credo sia abbastanza importante, soprattutto per mantenere l'interesse del pubblico;*
3. *YouTube oggi è più orientato alla monetizzazione, mi sembra che ci siano molte più pubblicità e sponsorizzazioni rispetto a qualche anno fa;*
4. *ad aprire un canale YouTube ci ho pensato qualche volta, magari per condividere lavori pratici, ma solo come hobby;*
5. *secondo me sì, è ancora possibile emergere come creator indipendente, ma è molto più difficile di prima.*

IX) Considerazioni finali e riflessioni conclusive:

1. *mi ha colpito in particolare quanto alcune persone siano coinvolte nelle community online;*
2. *la discussione mi ha portato a considerare diversamente il rapporto tra webserie, piattaforme e community: non avevo mai pensato a quanto i commenti, i meme e le community possano influenzare il successo di una serie;*
3. *di temi non affrontati nel focus mi pare ci sia quello del rapporto tra giovani e social network;*
4. *penso che oggi internet permetta a produzioni molto piccole di raggiungere tantissime persone;*
5. *per riassumere con una breve frase il mio rapporto con le webserie animate e le piattaforme digitali direi: «intrattenimento senza impegno».*

Soggetto 5 - Chiara, 32 anni

I) Professione e capitale culturale:

- content designer;
- laurea magistrale;
- **IDIDU MOLTO ALTO.**

II) Uso della piattaforma YouTube:

1. *credo di usare YouTube da circa vent'anni; oggi è probabilmente la piattaforma che utilizzo di più insieme a Instagram; guardo video animazione, recensioni culturali, approfondimenti su cinema e serie, ma anche contenuti professionali legati al mio lavoro;*
2. *l'uso è certo variato nel tempo, da adolescente lo usavo soprattutto per musica e intrattenimento mentre oggi è diventato uno strumento che uso anche per informarmi e imparare e seguire creator che considero autorevoli;*
3. *direi che lo uso tra le dieci e quindici ore a settimana, soprattutto la sera e durante la pausa pranzo; guardo animazione, cultura pop, creator che parlano di media digitali, design e storytelling.*
4. *seguo abbastanza spesso i canali dei video che guardo: se un creator produce contenuti di qualità e con continuità tendo a iscrivermi;*
5. *in parte ritengo di potere influenzare/addestrare l'algoritmo: penso che le nostre scelte influenzino le raccomandazioni, ma credo anche che l'algoritmo spinga attivamente certi contenuti rispetto ad altri.*

III) Pratiche di fruizione delle webserie:

1. *negli ultimi anni sono solita guardare serie su YouTube, molto più di quanto avrei immaginato;*
2. *guardo spesso anche le serie animate, soprattutto quelle indipendenti.*
3. *quando una serie mi coinvolge seguo praticamente ogni episodio;*

4. *molte volte mi capita di iniziare a guardare una serie perché l'ha proposta YouTube; credo che gran parte delle serie animate che seguo oggi siano entrate nella mia routine attraverso le raccomandazioni;*
5. *per le produzioni indipendenti preferisco YouTube. Per produzioni più tradizionali continuo a usare Netflix.*

IV) Modalità di scoperta e consumo di *The Amazing Digital Circus*:

1. *la serie l'ho scoperta attraverso YouTube;*
2. *forse l'avrei scoperta lo stesso, ma sicuramente più tardi;*
3. *Certo che è una vera serie: ha una narrazione seriale, personaggi riconoscibili, una progressione narrativa e soprattutto un pubblico che aspetta le nuove uscite;*
4. *rispetto a una serie TV, mi sembra molto più vicina alla cultura partecipativa di Internet: le persone non si limitano a guardarla, ma la reinterpretono continuamente;*
5. *a spingermi ad iniziare a guardare questa serie è stata l'estetica e il tono: mi sembrava contemporaneamente divertente, inquietante e molto originale;*
6. *seguo quasi sempre gli episodi appena escono;*
7. *li guardo generalmente la sera;*
8. *seguo ogni nuova uscita con assiduità;*
9. *Tra un episodio e l'altro mi capita di vedere teorie, fanart, reel, meme e analisi;*
10. *The Amazing Digital Circus per me rappresenta un esempio molto interessante di come la serialità contemporanea stia cambiando;*
11. *ha avuto così tanto successo perché la serie è riuscita a essere accessibile e allo stesso tempo molto stratificata;*
12. *l'elemento più importante del suo successo sono i personaggi: sono immediatamente riconoscibili e generano un forte coinvolgimento emotivo.*

V) Altre esperienze di serialità animata:

1. *le conosco tutte e tre: ho seguito soprattutto Hazbin Hotel ed ENA, ma conosco anche Alien Stage;*
2. *le ho scoperte attraverso YouTube, Instagram e creator che si occupano di animazione;*
3. *esistono molte somiglianze: tutte hanno community molto coinvolte e un forte universo estetico;*
4. *seguo anche Helluva Boss, Murder Drones e alcune produzioni indipendenti meno conosciute.*

VI) Partecipazione, community e pratiche digitali:

1. *mi è capitato di condividere soprattutto meme e contenuti condivisi nelle chat con amici;*
2. *non sono una fan estremamente attiva, ma mi sento parte della conversazione: una via di mezzo tra fan e spettatrice;*
3. *Leggo spesso i commenti degli altri;*
4. *utilizzo maggiormente YouTube, Instagram, TikTok e in misura minore Reddit;*
5. *per seguire i fandom e le community utilizzo Discord e Fandom, ma anche i gruppi nei normali social network;*
6. *dei fan della serie ho osservato che producono continuamente interpretazioni, disegni e contenuti derivati.*

VII) Dinamiche e percezioni degli ambienti digitali:

1. *l'ambiente di YouTube direi essere generalmente neutrale, ma dipende molto dalla community;*
2. *esperienze negative mi sono capitate soprattutto con i commenti aggressivi o le discussioni inutilmente polarizzate;*

3. *mi sento abbastanza libera di esprimere le mie opinioni personali, anche se alcune community possono essere molto giudicanti;*
4. *mi sento più a mio agio su Instagram e su alcuni spazi Reddit ben moderati;*
5. *trolling e tossicità sono problemi reali e piuttosto diffusi, soprattutto quando una community cresce rapidamente.*

VIII) Creator economy, piattaforme e produzione:

1. *seguo anche creator con molti iscritti, ma ciò che conta per me è la qualità dei contenuti;*
2. *il rapporto tra creator e community è molto importante: oggi una community forte può essere determinante;*
3. *YouTube oggi è molto più orientato alla monetizzazione rispetto a qualche anno fa;*
4. *certo che ho pensato di aprire un canale YouTube, legato a temi culturali e comunicativi;*
5. *è ancora possibile emergere come creator indipendente, ma richiede competenze e continuità molto maggiori rispetto al passato.*

IX) Considerazioni finali e riflessioni conclusive:

1. *mi ha particolarmente colpito il ruolo delle community nel dare longevità alle serie;*
2. *la discussione mi ha fatto riflettere su quanto oggi webserie, piattaforme e community siano inseparabili;*
3. *non è stato affrontato il tema dell'intelligenza artificiale nella scoperta e raccomandazione dei contenuti;*
4. *come osservazione dico che le webserie mostrano che oggi si possono costruire universi narrativi importanti anche fuori dai media tradizionali;*
5. *per riassumere con una breve frase il mio rapporto con le webserie animate dico: «Partecipazione creativa».*

Soggetto 6 - Elena, 36 anni

I) Professione e capitale culturale:

- impiegata;
- laurea;
- **IDIDU MEDIO.**

II) Uso della piattaforma YouTube:

1. *uso YouTube da molti anni, probabilmente dai tempi dell'università; oggi lo utilizzo soprattutto per guardare interviste, approfondimenti, ricette, contenuti culturali e qualche serie che mi viene consigliata; non è la piattaforma che utilizzo di più, ma fa parte della mia routine;*
2. *prima lo usavo soprattutto per musica e video occasionali, ma negli ultimi anni lo utilizzo maggiormente per informarmi o per trovare contenuti che non trovo facilmente altrove;*
3. *lo utilizzo circa cinque ore a settimana; lo guardo soprattutto la sera oppure nel fine settimana; oltre alle ricette e ai contenuti culturali, mi interessano anche attualità, interviste, viaggi e intrattenimento leggero;*
4. *se un canale mi convince e continua a pubblicare contenuti interessanti mi iscrivo;*
5. *credo di potere influenzare l'algoritmo, almeno in parte; mi sembra che nel tempo YouTube abbia imparato abbastanza bene cosa mi interessa, anche se a volte mi propone contenuti che non capisco.*

III) Pratiche di fruizione delle webserie:

1. *le serie su YouTube le guardo ma non con la stessa frequenza con cui guardo serie sulle piattaforme streaming;*
2. *le serie animate non le guardo particolarmente, ma negli ultimi anni ho scoperto alcune produzioni animate che ho trovato interessanti;*
3. *se mi coinvolgono continuo a seguirle, altrimenti le abbandono facilmente;*

4. *diverse volte mi è capitato di iniziare a guardare una serie perché me l'ha proposta YouTube: alcune serie le ho conosciute proprio grazie ai suggerimenti della piattaforma;*
5. *in generale preferisco Netflix o altre piattaforme, mi danno l'impressione di avere un catalogo più ordinato e facile da seguire.*

IV) Modalità di scoperta e consumo di *The Amazing Digital Circus*:

1. *TADC l'ho scoperta attraverso YouTube: mi compariva spesso tra i video consigliati e successivamente l'ho vista anche su Instagram;*
2. *senza i suggerimenti della piattaforma probabilmente non l'avrei scoperta: non frequentando community dedicate all'animazione, difficilmente l'avrei cercata spontaneamente;*
3. *è una vera serie perché ha una storia, personaggi ricorrenti e una continuità narrativa che la rende una serie a tutti gli effetti;*
4. *rispetto a una serie Netflix o televisiva mi sembra più legata alle dinamiche di Internet e delle community online: c'è una partecipazione molto più evidente;*
5. *a spingermi a guardarla è stato l'aspetto visivo e la curiosità. Mi sembrava diversa dalle serie animate che avevo visto fino a quel momento;*
6. *non sempre seguo gli episodi appena escono, di solito li recupero qualche giorno dopo;*
7. *la serie la guardo la sera, quando ho più tempo libero;*
8. *seguo gli episodi, ma senza monitorare continuamente gli aggiornamenti;*
9. *tra un episodio e l'altro a volte vedo contenuti che mi compaiono sui social, ma non li cerco attivamente;*
10. *TADC per me rappresenta un esempio interessante di come oggi si possano creare serie di successo anche al di fuori della televisione e delle grandi piattaforme;*
11. *ha avuto così tanto successo perché è originale e riesce a parlare sia a un pubblico giovane sia a persone più adulte;*

12. *l'elemento più importante del suo successo è la combinazione tra estetica molto riconoscibile e forte diffusione sui social.*

V) Altre esperienze di serialità animata:

1. *conosco Hazbin Hotel e ne ho visto alcuni episodi; le altre due serie le conosco solo di nome;*
2. *le ho conosciute attraverso YouTube e Instagram;*
3. *pur non conoscendole bene, credo che esistano somiglianze tra queste serie e TADC: mi sembra che condividano una forte componente visiva e community molto coinvolte;*
4. *non seguo molte serie animate in modo regolare, mi capita di guardarle occasionalmente quando ne sento parlare.*

VI) Partecipazione, community e pratiche digitali:

1. *non mi è capitato di condividere meme, commenti, teorie, immagini o video legati a TADC;*
2. *mi considero una semplice spettatrice;*
3. *spesso leggo i commenti degli altri per curiosità;*
4. *utilizzo maggiormente Instagram, Facebook, YouTube e TikTok;*
5. *non utilizzo piattaforme specifiche per seguire fandom o community;*
6. *come comportamenti particolari dei fan mi ha colpito quanto siano coinvolti e quanto producano contenuti propri.*

VII) Dinamiche e percezioni degli ambienti digitali:

1. *YouTube lo descriverei come abbastanza neutrale;*
2. *mi è capitata qualche discussione aggressiva nei commenti, ma niente di particolarmente rilevante;*
3. *mi sento libera di esprimere opinioni personali, anche se preferisco leggere piuttosto che intervenire;*

4. *mi sento più a mio agio su Instagram, perché lo percepisco come uno spazio più familiare;*
5. *trolling e tossicità credo siano problemi molto diffusi e che rendano alcune discussioni poco piacevoli.*

VIII) Creator economy, piattaforme e produzione:

1. *seguo creator con molti iscritti solo se trattano argomenti che mi interessano e mantengono una certa credibilità;*
2. *il rapporto tra creator e community è molto importante: una community coinvolta contribuisce alla crescita di un progetto;*
3. *YouTube oggi è troppo orientato alla monetizzazione;*
4. *non ho mai pensato seriamente di aprire un canale YouTube;*
5. *penso che sia ancora possibile emergere come creator indipendente, ma con molte più difficoltà rispetto al passato.*

IX) Considerazioni finali e riflessioni conclusive:

1. *mi ha colpito il ruolo delle community nella diffusione e nel successo delle serie;*
2. *la discussione mi ha fatto capire che oggi questi elementi sono molto più collegati di quanto immaginassi;*
3. *non è stato affrontato il problema del rapporto tra benessere e tempo trascorso online;*
4. *mi sembra interessante che produzioni indipendenti possano raggiungere una visibilità globale;*
5. *in una breve frase il mio rapporto con le webserie animate e le piattaforme digitali sarebbe: «curiosità moderata».*

Soggetto 7 - Lorenzo, 30 anni

I) Professione e capitale culturale:

- programmatore;
- diploma;
- **IDIDU MOLTO ALTO.**

II) Uso della piattaforma YouTube:

1. *utilizzo YouTube praticamente da quando ero ragazzino, credo che YouTube sia la piattaforma che utilizzo di più in assoluto: lo uso per informarmi, imparare cose nuove, seguire creator, guardare serie animate, contenuti tech e approfondimenti;*
2. *prima guardavo quasi esclusivamente gaming, meme e video divertenti, oggi continuo a guardare quelle cose, ma utilizzo YouTube anche come fonte di informazione e aggiornamento professionale;*
3. *direi che lo uso almeno quindici o venti ore alla settimana; lo apro più volte al giorno, lo guardo durante le pause, mentre mangio e soprattutto la sera; seguo contenuti tech, programmazione, gaming, animazione, creator internazionali e webserie;*
4. *quasi sempre seguo i canali YouTube dei video che guardo, se un creator mi interessa mi iscrivo;*
5. *influenzare/addestrare l'algoritmo di YouTube è assolutamente possibile: la cronologia, il tempo di visualizzazione e le iscrizioni influenzano molto ciò che viene proposto; non penso però che sia possibile controllarlo completamente.*

III) Pratiche di fruizione delle webserie:

1. *guardo moltissimo le serie su YouTube;*
2. *le serie animate sono probabilmente il tipo di serie che seguo di più;*
3. *le seguo con assiduità, se una serie mi interessa seguo ogni episodio appena disponibile;*

4. *accade spesso di iniziare a guardare una serie perché me l'ha proposta YouTube: molte delle serie che seguo oggi le ho scoperte proprio grazie alle raccomandazioni;*
5. *preferisco YouTube: mi piace la sensazione di seguire qualcosa che cresce insieme alla community e per di più su un canale gratuito.*

IV) Modalità di scoperta e consumo di *The Amazing Digital Circus*:

1. *la serie l'ho scoperta il giorno stesso dell'uscita del pilot: mi è comparsa immediatamente nella home di YouTube;*
2. *probabilmente l'avrei scoperta lo stesso, perché seguivo già Glitch Productions e diversi canali di animazione, però l'algoritmo ha sicuramente contribuito;*
3. *certo che è una vera serie, per me non c'è alcuna differenza sostanziale rispetto a una serie tradizionale: ha personaggi, sviluppo narrativo e continuità;*
4. *la differenza tra TADC e una serie Netflix è che questa è gratuita mentre per vedere Netflix devi pagare; e poi c'è anche la questione della community che qui partecipa molto di più: tra un episodio e l'altro c'è una vita continua fatta di teorie, meme e discussioni;*
5. *a spingermi a iniziare a guardare questa serie è stata l'animazione e il concept: mi sembrava qualcosa di molto originale;*
6. *quasi sempre seguo gli episodi appena escono;*
7. *li guardo generalmente la sera;*
8. *seguo ogni uscita;*
9. *tra un episodio e l'altro leggo Reddit, Discord, commenti YouTube, guardo teorie e video di analisi;*
10. *la serie rappresenta per me uno degli esempi migliori di animazione indipendente contemporanea;*
11. *ha avuto così tanto successo perché unisce qualità professionale e cultura Internet; riesce a piacere sia agli appassionati di animazione sia al pubblico generalista;*

12. *l'elemento più importante del suo successo è la combinazione tra personaggi memorabili e fortissima diffusione algoritmica.*

V) Altre esperienze di serialità animata:

1. *sì, conosco sia Hazbin Hotel che ENA e Alien Stage;*
2. *le ho scoperte principalmente tramite YouTube, Reddit e Discord;*
3. *hanno tutte community molto attive e una forte identità visiva;*
4. *seguo anche Murder Drones e Helluva Boss.*

VI) Partecipazione, community e pratiche digitali:

1. *mi è capitato abbastanza spesso di condividere meme, commenti, teorie, immagini o video legati a TADC;*
2. *mi sento parte della community;*
3. *leggo costantemente i commenti degli altri;*
4. *utilizzo maggiormente YouTube e X;*
5. *per seguire fandom o community utilizzo soprattutto Reddit e Discord;*
6. *tra i comportamenti particolari dei fan della serie ho osservato una grande attenzione ai dettagli e una continua produzione di teorie.*

VII) Dinamiche e percezioni degli ambienti digitali:

1. *l'ambiente di YouTube lo definirei generalmente neutrale;*
2. *ho assistito spesso a discussioni tossiche tra fan;*
3. *nella maggior parte dei casi mi sento libero di esprimere opinioni personali;*
4. *mi sento più a mio agio su Reddit e su Discord;*
5. *trolling e tossicità sono fenomeni abbastanza comuni nelle community molto grandi.*

VIII) Creator economy, piattaforme e produzione:

1. *seguo creator con molti iscritti, ma seguo anche creator molto piccoli;*
2. *il rapporto tra creator e community è fondamentale;*
3. *YouTube oggi è decisamente più orientato alla monetizzazione;*
4. *ho pensato tante volte di aprire un canale YouTube, soprattutto legato a tecnologia e programmazione;*
5. *è ancora possibile emergere come creator indipendente, ma bisogna capire molto bene come funzionano piattaforme e algoritmi.*

IX) Considerazioni finali e riflessioni conclusive:

1. *ad avermi particolarmente colpito è il vedere quanto le community siano diventate parte integrante delle opere stesse;*
2. *la discussione ha rafforzato la convinzione che avevo già sull'interdipendenza opera/fandom;*
3. *non è stato affrontato il tema di come si stiano riconfigurando i paradigmi educativi, culturali e informativi necessari per interpretare e attraversare le conflittualità contemporanee di cui The Amazing Digital Circus ne mette in luce una parte;*
4. *le webserie dimostrano che la creatività indipendente può ancora competere con produzioni molto più grandi;*
5. *per riassumere con una breve frase il mio rapporto con le webserie animate posso dire: «partecipazione continua».*

Soggetto 8 - Giorgio, 43 anni

I) Professione e capitale culturale:

- consulente aziendale;

- diploma;
- IDIDU *ALTO*.

II) Uso della piattaforma YouTube:

1. *uso YouTube da parecchi anni; all'inizio lo utilizzavo principalmente per video musicali e tutorial, oggi lo uso soprattutto per aggiornarmi su temi professionali, seguire notizie economiche, tecnologia, approfondimenti e qualche contenuto di intrattenimento;*
2. *in passato era un utilizzo più occasionale e legato allo svago, oggi è diventato una fonte informativa importante;*
3. *Lo utilizzo per circa sei-otto ore alla settimana, soprattutto la sera e durante gli spostamenti; guardo economia, business, attualità, tecnologia, interviste e documentari brevi;*
4. *quando trovo creator affidabili o professionisti competenti tendo a seguire il loro canale;*
5. *credo che l'algoritmo si possa influenzare/addestrare, almeno in parte; mi sembra evidente che la piattaforma apprenda dalle abitudini di visione, anche se non conosco nel dettaglio il funzionamento dell'algoritmo.*

III) Pratiche di fruizione delle webserie:

1. *non sono solito guardare serie su YouTube, non abitualmente; mi capita, ma non rappresentano il mio consumo principale;*
2. *le serie animate le guardo abbastanza raramente;*
3. *le seguo solo se mi incuriosiscono particolarmente;*
4. *alcune volte è capitato di iniziare a guardare una serie perché me l'ha proposta YouTube: è successo anche con The Amazing Digital Circus;*
5. *generalmente preferisco le piattaforme OTT, mi sembrano più comode e strutturate anche se YouTube ha il vantaggio di essere gratuito.*

IV) Modalità di scoperta e consumo di *The Amazing Digital Circus*:

1. *ho scoperto TADC attraverso YouTube: ho iniziato a vedere clip e suggerimenti nella home page;*
2. *senza i suggerimenti della piattaforma probabilmente non lo avrei seguito: non è un genere che rientra normalmente nelle mie ricerche;*
3. *è una vera serie e perché ha una narrazione continuativa, personaggi ricorrenti e struttura seriale riconoscibile;*
4. *tra questa e una serie Netflix la differenza è che TADC è più orientata alle dinamiche della rete, con una partecipazione molto maggiore da parte del pubblico rispetto a Netflix;*
5. *mi ha spinto ad iniziare a guardare questa serie la curiosità generata dalla sua popolarità e dal numero di visualizzazioni;*
6. *non seguo gli episodi appena escono, ma li recupero successivamente;*
7. *li guardo generalmente la sera;*
8. *li seguo in modo saltuario;*
9. *tra un episodio e l'altro non continuo a seguire la serie, anche se a volte mi capita di vedere contenuti correlati che compaiono nei social;*
10. *The Amazing Digital Circus per me è interessante perché è utile per capire come Internet possa produrre fenomeni culturali globali;*
11. *ha avuto così tanto successo proprio per la sua capacità di diffondersi rapidamente in tutto il mondo attraverso le piattaforme digitali;*
12. *l'elemento più importante del suo successo è la viralità: senza la diffusione attraverso YouTube e i social probabilmente non avrebbe raggiunto gli stessi risultati.*

V) Altre esperienze di serialità animata:

1. *conosco Hazbin Hotel, ma non l'ho seguita con continuità; le altre due solo di nome;*

2. *le ho scoperte attraverso YouTube e discussioni sui social;*
3. *con TADC mi sembra che condividano una forte componente visuale e una community molto coinvolta;*
4. *non seguo altre serie animate, il mio consumo principale resta legato a serie tradizionali e documentari.*

VI) Partecipazione, community e pratiche digitali:

1. *non ho mai condiviso meme, commenti, teorie, immagini o video legati a TADC;*
2. *mi considero solo un semplice spettatore;*
3. *leggo spesso i commenti degli altri;*
4. *utilizzo maggiormente Facebook e LinkedIn;*
5. *non utilizzo piattaforme specifiche per seguire fandom o community;*
6. *mi ha colpito il livello di coinvolgimento e la quantità di contenuti creati dagli utenti.*

VII) Dinamiche e percezioni degli ambienti digitali:

1. *l'ambiente di YouTube lo definirei prevalentemente neutrale;*
2. *mi è capitato di vedere nei commenti discussioni particolarmente aggressive;*
3. *mi sento libero di esprimere opinioni personali, anche se raramente intervengo;*
4. *mi sento più a mio agio su LinkedIn e Facebook, perché sono gli ambienti che frequento di più;*
5. *trolling e hate speech sono fenomeni abbastanza diffusi e rappresentano uno dei principali problemi delle piattaforme digitali.*

VIII) Creator economy, piattaforme e produzione:

1. *seguo creator o canali con un ampio numero di iscritti, ma tendo a valutare soprattutto la competenza e l'affidabilità delle informazioni;*

2. *il rapporto tra creator e community è molto importante: una community coinvolta può fare la differenza nella crescita di un progetto;*
3. *YouTube mi sembra molto più professionale e commerciale rispetto a dieci anni fa;*
4. *Mi è capitato di prendere in considerazione l'idea di aprire un canale YouTube, per contenuti legati al business o alla consulenza, ma non ho mai concretizzato l'idea;*
5. *è ancora possibile emergere come creator indipendente, ma servono competenze, investimenti e una strategia molto chiara.*

IX) Considerazioni finali e riflessioni conclusive:

1. *ripensando ai temi affrontati, mi ha colpito il peso così rilevante delle community nel determinare il successo di un contenuto;*
2. *la discussione mi ha fatto riflettere sul fatto che oggi il contenuto da solo non basta: conta molto anche l'ecosistema che si sviluppa intorno ad esso;*
3. *non è stato affrontato il tema del gatekeeping e il ruolo delle piattaforme nella selezione e promozione dei contenuti;*
4. *come ulteriore osservazione, penso che la distinzione tra produttori e pubblico sia sempre meno netta rispetto al passato; se dovessi riassumere con una breve frase il mio rapporto con le webserie animate e le piattaforme digitali, sceglierei: «osservazione curiosa».*

3.3.5. Modalità di fruizione e pratiche di visione

Quasi tutti i partecipanti dichiarano di aver scoperto almeno una parte delle serie animate attraverso i suggerimenti algoritmici della piattaforma.

Anche soggetti molto diversi tra loro (Lorenzo, Chiara, Elena, Giorgio) attribuiscono un ruolo importante alle raccomandazioni automatiche.

Il consumo è **intermittente ma continuativo**. A differenza delle serie OTT su YouTube —dalle evidenze raccolte dal campione— **il binge watching è assente**, ma tra un episodio e l'altro continua il **consumo di contenuti collegati**.

Tutti gli 8 partecipanti considerano *The Amazing Digital Circus* una **vera serie**. La fruizione è prevalentemente la **sera** e durante **pause lavorative**, comunque molto flessibile.

Nell'ambito dell'interazione tra i vari componenti del gruppo in esame è emerso anche una forte prevalenza della fruizione **tramite smartphone** (62,5%) e ancora più prevalente è la **visione individuale** (87,5%).

I partecipanti con IDIDU “molto alto” (Edoardo, Luca, Chiara, Lorenzo) mostrano:

- maggiore consumo di webserie animate;
- maggiore consapevolezza algoritmica;
- maggiore utilizzo di Reddit e Discord;
- maggiore coinvolgimento nelle community.

La community e i fandom vengono percepiti da quasi tutti come un fattore centrale del successo delle serie ed emergono ripetutamente i temi relativi ad algoritmi, fandom, viralità, estetica riconoscibile, personaggi memorabili, partecipazione, ecosistema cross-platform, professionalizzazione di YouTube, monetizzazione e creator economy.

In merito all'uso di YouTube, abbiamo poi osservato tre distinte posizioni che abbiamo categorizzato in tre distinti gruppi:

Gruppo A – YouTube-first

Lorenzo, Edoardo, Luca preferiscono YouTube, dichiarano:

- uso intensivo di YouTube;
- forte consumo di webserie animate;
- utilizzo di Reddit e Discord;
- elevata consapevolezza algoritmica;
- partecipazione alle community.

Gruppo B – Ibridi

Chiara (e in parte anche Edoardo e Luca, inseriti nel *Gruppo A* in quanto comunicano un uso intensivo di YouTube a discapito delle altre piattaforme) si colloca in una posizione intermedia, preferendo:

- YouTube per le webserie di nicchia e l'animazione;
- le OTT per la serialità mainstream;

e dimostrando comunque:

- forte coinvolgimento nelle community.

Gruppo C – OTT-first

Daniele, Elena e Giorgio in maniera maggiore, ma anche Antonio, sembrano propendere per le OTT, essi dichiarano:

- preferenza per Netflix/Amazon Prime;
- scoperta delle webserie tramite raccomandazioni;
- partecipazione limitata ai fandom;
- ruolo prevalentemente osservativo.

3.3.6. Percezione della serialità e coinvolgimento narrativo

Uno dei risultati più significativi emersi dal focus riguarda il riconoscimento di TADC come una **vera e propria serie audiovisiva**.

Tutti gli otto partecipanti, pur provenendo da percorsi culturali e pratiche di consumo differenti, hanno infatti attribuito alla produzione i principali elementi che definiscono la serialità contemporanea: la presenza di personaggi ricorrenti, uno sviluppo progressivo della trama, un universo narrativo coerente e un'attesa condivisa per l'uscita dei nuovi episodi.

Questo risultato appare particolarmente rilevante perché suggerisce come la legittimità seriale non venga più associata alla piattaforma di distribuzione, ma alla presenza di caratteristiche narrative riconoscibili.

Per i partecipanti, il fatto che *The Amazing Digital Circus* sia distribuita gratuitamente su YouTube non ne riduce lo *status* di serie rispetto a produzioni diffuse attraverso Netflix o altre piattaforme OTT. Al contrario, la serialità viene identificata attraverso la **continuità narrativa**, la costruzione dei personaggi e la capacità dell'opera di mantenere nel tempo l'interesse del pubblico.

Le differenze rispetto alle produzioni distribuite dalle piattaforme OTT non vengono individuate nella qualità percepita del prodotto, bensì nelle modalità di fruizione e nelle forme di partecipazione che accompagnano l'esperienza di visione.

Numerosi partecipanti hanno sottolineato come *The Amazing Digital Circus* non si esaurisca nei singoli episodi, ma continui a vivere attraverso commenti, meme, teorie interpretative, reaction video, fanart e discussioni online. In questa prospettiva, l'esperienza seriale appare più estesa e distribuita rispetto a quella tipicamente associata alle serie televisive tradizionali.

Il livello di coinvolgimento narrativo risulta tuttavia differenziato. I partecipanti con un più elevato consumo di YouTube e una maggiore familiarità con le culture fandom —in particolare Edoardo, Luca, Chiara e Lorenzo— descrivono pratiche di fruizione caratterizzate da **attesa** per le nuove uscite, monitoraggio delle community e interesse per i contenuti derivati.

Pur con intensità diverse, tali comportamenti mostrano forme di coinvolgimento comparabili a quelle osservate nei fandom televisivi tradizionali, confermando come le webserie animate possano generare processi di identificazione e partecipazione analoghi.

Un ulteriore elemento emerso dalla discussione riguarda la presenza di differenti livelli di coinvolgimento nei confronti della serie e delle relative community online.

I partecipanti non si distribuiscono infatti lungo una semplice opposizione tra fan e non fan, ma mostrano una **gamma articolata di pratiche** e modalità di partecipazione.

Alcuni soggetti, in particolare quelli caratterizzati da un uso più intenso di YouTube e da una maggiore familiarità con ambienti come Reddit e Discord, descrivono un rapporto continuativo con l'opera che si estende ben oltre la visione degli episodi.

Essi seguono discussioni, consultano teorie elaborate da altri utenti, osservano la produzione di contenuti derivati e mantengono un interesse costante anche nei periodi compresi tra un episodio e l'altro.

Altri partecipanti, pur apprezzando la serie e riconoscendone le qualità narrative, adottano invece modalità di fruizione più occasionali e meno partecipative, limitando il proprio coinvolgimento alla visione dei contenuti ufficiali.

Tale differenza suggerisce come la partecipazione delle audience non debba essere interpretata come una caratteristica uniforme, ma come un continuum che comprende molteplici livelli di intensità.

In questo senso, il focus group conferma l'esistenza di forme di engagement differenziate, che vanno dall'osservazione passiva delle community fino a modalità più attive di monitoraggio, condivisione e interazione.

La serialità digitale appare pertanto capace di accogliere pubblici eterogenei, offrendo differenti possibilità di coinvolgimento senza richiedere necessariamente una partecipazione diretta alla produzione di contenuti o alle attività fandom.

3.3.7. Attribuzione di significato e costruzione del valore

Uno dei temi più rilevanti emersi dal focus group riguarda le modalità attraverso cui i partecipanti **spiegano il successo** di *The Amazing Digital Circus*. Le risposte raccolte mostrano una notevole **convergenza**: nessuno degli intervistati attribuisce la popolarità della serie a un singolo fattore, ma emerge piuttosto una spiegazione **multifattoriale** nella quale elementi narrativi, tecnologici e sociali risultano strettamente intrecciati.

Un primo elemento richiamato con frequenza riguarda le **caratteristiche interne** dell'opera. I partecipanti evidenziano l'**originalità** dell'estetica, la **riconoscibilità** dei personaggi e la capacità della serie di proporre un immaginario percepito come differente rispetto a molte produzioni audiovisive contemporanee. In particolare, la combinazione tra animazione, humor, mistero e costruzione progressiva dell'universo narrativo viene indicata come uno dei principali fattori di attrazione.

Accanto alla dimensione testuale emerge tuttavia il ruolo determinante della **piattaforma**. Diversi partecipanti dichiarano di aver scoperto la serie attraverso i sistemi di raccomandazione della piattaforma o mediante contenuti correlati circolati sui social media, riconoscendo implicitamente l'importanza delle dinamiche algoritmiche e della diffusione *cross-platform* nella costruzione della visibilità.

Per molti utenti, la scoperta di *The Amazing Digital Circus* non è avvenuta attraverso una ricerca intenzionale, ma mediante processi di **esposizione algoritmica** che hanno favorito l'incontro con il contenuto all'interno delle pratiche quotidiane di navigazione.

Un ulteriore fattore individuato dai partecipanti riguarda il contributo delle **community online**. Meme, fan art, teorie interpretative, reaction video e discussioni sviluppate su YouTube, Reddit, Discord, Instagram, TikTok e altre piattaforme vengono frequentemente indicati come elementi che contribuiscono ad **ampliare la notorietà** della serie e a mantenerne viva la presenza nello spazio digitale anche nei periodi compresi tra la pubblicazione di un episodio e l'altro. In questa prospettiva, il valore dell'opera non appare prodotto esclusivamente dagli autori, ma anche dalle pratiche partecipative sviluppate dalle audience.

Numerosi partecipanti sottolineano infine il ruolo dell'**accessibilità**. La distribuzione **gratuita** viene percepita come un vantaggio significativo rispetto ai modelli basati su abbonamento, poiché riduce le barriere di accesso e favorisce la condivisione dei contenuti. La possibilità di vedere immediatamente gli episodi, **senza costi aggiuntivi** e senza vincoli di piattaforma, viene considerata un elemento che ha contribuito alla rapida diffusione della serie.

Nel complesso, i risultati del focus group mostrano come il successo di *The Amazing Digital Circus* non possa essere spiegato esclusivamente attraverso le caratteristiche del testo audiovisivo. Le pratiche di fruizione osservate evidenziano il ruolo centrale svolto dalla piattaforma YouTube, dai sistemi di raccomandazione algoritmica e dalle community online nella costruzione della visibilità e del valore culturale della serie.

La serialità emerge pertanto come un **fenomeno relazionale e distribuito**, prodotto dall'interazione tra contenuti, infrastrutture tecnologiche e pratiche partecipative delle audience. Tale evidenza appare coerente con le principali prospettive teoriche discusse nella prima parte del lavoro e contribuisce a rafforzare l'interpretazione di *The Amazing Digital Circus* come una forma di serialità nativa dell'ecosistema delle piattaforme digitali.

IV. CONCLUSIONI

4.1. Sintesi dei risultati

Il presente lavoro ha analizzato le trasformazioni della serialità audiovisiva nell'ecosistema delle piattaforme digitali, assumendo YouTube come contesto privilegiato per osservare l'evoluzione delle relazioni tra contenuti, tecnologie e audience. Attraverso l'integrazione di una riflessione teorica, dell'analisi comparativa di alcune produzioni animate native del web e di una ricerca empirica basata su un focus group, è stato possibile approfondire le caratteristiche che distinguono le forme contemporanee di serialità distribuite online dai modelli tradizionalmente associati alla televisione e alle piattaforme OTT.

Nella prima parte della ricerca abbiamo evidenziato come YouTube non possa più essere interpretata esclusivamente come una piattaforma di condivisione video, ma debba essere considerata un ambiente mediale complesso nel quale algoritmi, pratiche partecipative e logiche di piattaforma contribuiscono alla costruzione della visibilità e del valore culturale dei contenuti. In questo contesto, la serialità audiovisiva assume forme nuove, caratterizzate da temporalità flessibili, distribuzione non lineare e forte integrazione con le attività delle community online.

L'analisi dei casi studio ha mostrato come produzioni quali *The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage* condividano alcuni tratti comuni pur presentando modelli produttivi e narrativi differenti. In tutti i casi emerge una stretta relazione tra contenuto audiovisivo, circolazione algoritmica e partecipazione delle audience. Le opere analizzate dimostrano come la serialità contemporanea possa svilupparsi al di fuori dei circuiti televisivi tradizionali, costruendo forme di legittimazione fondate sulla visibilità digitale, sulla diffusione cross-platform e sul coinvolgimento delle community.

Particolarmente significativo risulta il caso di *The Amazing Digital Circus*, assunto come principale oggetto di indagine. L'analisi ha evidenziato come il successo della serie non possa essere attribuito esclusivamente alle sue caratteristiche narrative o stilistiche, ma debba essere interpretato come risultato dell'interazione tra qualità del contenuto, raccomandazione algoritmica, accessibilità della piattaforma e pratiche partecipative. La serie si configura pertanto come un esempio paradigmatico di serialità nativa digitale.

I risultati del focus group confermano tale interpretazione. I partecipanti riconoscono unanimemente *The Amazing Digital Circus* come una vera e propria serie audiovisiva, attribuendo maggiore importanza alla continuità narrativa, ai personaggi e all'universo diegetico che non alla piattaforma di distribuzione. Allo stesso tempo, emerge con chiarezza il ruolo svolto dalle community online, dai contenuti derivati e dalle dinamiche di circolazione cross-platform nel mantenere vivo l'interesse nei confronti dell'opera e nel contribuire alla sua diffusione.

Nel loro insieme, le evidenze raccolte suggeriscono che la serialità contemporanea debba essere interpretata come un fenomeno profondamente relazionale, nel quale il valore culturale delle opere non deriva esclusivamente dalle scelte degli autori o dalle strategie industriali, ma si costruisce attraverso l'interazione continua tra piattaforme, algoritmi, audience e pratiche partecipative. È proprio a partire da questa trasformazione che diventa possibile ripensare il concetto stesso di serialità nell'ambiente digitale contemporaneo.

4.2. Dal flusso alla *personcasting*

Uno dei principali risultati emersi dalla ricerca riguarda la necessità di **ripensare il concetto di flusso** nell'ambiente delle piattaforme digitali. Come osservato da Williams, la televisione tradizionale si caratterizzava per una logica di *flow* nella quale programmi, pubblicità e contenuti differenti venivano organizzati all'interno di una sequenza continua predisposta dall'emittente. In tale modello, il pubblico era esposto a un flusso relativamente uniforme, condiviso simultaneamente da un ampio numero di spettatori.¹⁰¹

L'ecosistema digitale contemporaneo appare invece caratterizzato da una logica differente. Le piattaforme non distribuiscono contenuti attraverso un palinsesto uguale per tutti, ma costruiscono **percorsi di fruizione personalizzati** sulla base delle attività, delle preferenze e delle interazioni dei singoli utenti. I sistemi di raccomandazione algoritmica selezionano e ordinano i contenuti in funzione della probabilità di generare attenzione, permanenza e coinvolgimento, dando origine a esperienze mediali profondamente differenziate.

I risultati emersi dall'analisi di *The Amazing Digital Circus* e dal focus group confermano questa trasformazione. Molti partecipanti dichiarano di aver scoperto la serie attraverso suggerimenti automatici di YouTube, raccomandazioni correlate, clip, meme o contenuti circolati sui social

¹⁰¹ Williams, Raymond, op. cit.

media. L'accesso all'opera non avviene quindi attraverso un percorso identico per tutti gli utenti, ma mediante traiettorie personalizzate costruite dall'interazione tra algoritmi, pratiche di navigazione e reti sociali digitali.

Per descrivere questa trasformazione, la presente ricerca ripropone il concetto di *personcasting*, teorizzato da Lotz. Con tale espressione si intende un modello di distribuzione nel quale il flusso mediale non scompare, ma viene progressivamente personalizzato e adattato ai singoli utenti.

A differenza del **broadcasting**, che trasmette lo stesso contenuto a una massa indifferenziata di spettatori, e del **narrowcasting**, che si rivolge a segmenti specifici di pubblico, il *personcasting* opera a livello individuale, costruendo percorsi di visione differenti per ciascun utente attraverso processi di **selezione algoritmica**.¹⁰²

In questa prospettiva, l'esperienza della televisione nell'era post-network si frammenta, andando oltre il narrowcasting tipico della transizione multicanale e approdando al *personcasting*, sia in termini di ciò che viene guardato, sia di quando, come e perfino delle modalità attraverso cui gli spettatori pagano per accedere ai contenuti e, sebbene tale diversificazione dei contenuti fruiti non sia necessariamente sufficiente a sovvertire completamente le concezioni della televisione e della cultura proprie dell'epoca dei network, la crescente differenziazione dei tempi di visione rende l'asincronia una caratteristica distintiva dell'era post-network («... *the experience of television in a post-network era fragments beyond the narrowcasting of the multi-channel transition to personcasting in terms of what is viewed, when, how, and even in how viewers pay for it. Although such variation in what we watch might not entirely disrupt our network-era understandings of television and culture, the disparity in when we watch programs will make asynchronicity a defining feature of the post-network era*»).¹⁰³

Da quanto è emerso, il successo delle produzioni native delle piattaforme non dipende più esclusivamente dalla loro qualità narrativa o dalla capacità di raggiungere un pubblico generalista, ma anche dalla loro integrazione all'interno dei sistemi di raccomandazione che governano la circolazione dei contenuti.

¹⁰² Lotz, Amanda D., *The Television Will be Revolutionized*, cit., *passim*.

¹⁰³ Lotz, Amanda D., *The Television Will be Revolutionized*, cit., pp. 243-244.

La serialità contemporanea si sviluppa quindi all'interno di un ambiente nel quale **il flusso continua a esistere**, ma assume una **forma personalizzata**, dinamica e continuamente ricalibrata in funzione dei comportamenti individuali.

La transizione dal flusso al *personcasting* non rappresenta pertanto una rottura totale con il modello individuato da Williams, bensì una sua evoluzione nell'ambiente delle piattaforme digitali. Se la televisione organizzava l'esperienza mediale attraverso il palinsesto, le piattaforme la organizzano attraverso gli algoritmi. In entrambi i casi esiste un principio di ordinamento dei contenuti; ciò che cambia è il grado di personalizzazione del flusso e il ruolo assunto dai dati degli utenti nella costruzione dell'esperienza di visione.

4.3. Serialità come forma emergente

L'analisi sviluppata nel corso della ricerca suggerisce la necessità di interpretare la serialità contemporanea non come una categoria stabile e definitivamente definita, ma come una forma in continua evoluzione, strettamente legata alle trasformazioni tecnologiche, produttive e culturali che caratterizzano l'ecosistema digitale. Le piattaforme online non si limitano infatti a rappresentare nuovi canali di distribuzione per modelli seriali già esistenti, ma contribuiscono attivamente alla nascita di **modalità inedite** di produzione, circolazione e consumo dei contenuti audiovisivi.

I casi analizzati —*The Amazing Digital Circus*, *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage*— mostrano come la serialità possa svilupparsi al di fuori delle logiche tradizionalmente associate alla televisione e alle piattaforme OTT. In queste produzioni, la continuità narrativa **convive con temporalità irregolari**, modelli produttivi indipendenti, strategie distributive flessibili e forme di partecipazione delle audience che estendono l'esperienza ben oltre la visione dei singoli episodi. La serialità non coincide più esclusivamente con una successione programmata di contenuti, ma si configura come un processo dinamico che coinvolge autori, piattaforme, algoritmi e comunità di utenti.

Particolarmente significativa appare la capacità delle *webserie* di costruire universi narrativi capaci di mantenere vivo l'interesse dell'audience anche nei lunghi intervalli che separano un episodio dall'altro. **L'attesa stessa diventa parte integrante dell'esperienza seriale**: teorie interpretative, fan art, meme, reaction video e discussioni online contribuiscono a prolungare la vita culturale dell'opera, generando forme di continuità che non dipendono esclusivamente dalla pubblicazione di nuovi contenuti ufficiali.

In questa prospettiva, la serialità emerge come una **proprietà relazionale** più che come una semplice caratteristica formale del testo audiovisivo. Essa prende forma attraverso l'interazione tra narrazione, infrastrutture tecnologiche e pratiche partecipative. I risultati del focus group confermano questa interpretazione: i partecipanti riconoscono la natura seriale di *The Amazing Digital Circus* non sulla base della piattaforma che la ospita, ma attraverso elementi quali la continuità narrativa, la costruzione dei personaggi, l'attesa per i nuovi episodi e la presenza di una comunità attiva di pubblico.

La serialità contemporanea appare quindi sempre meno legata ai confini dei media tradizionali e sempre più integrata nelle logiche delle piattaforme digitali. In tale contesto, il concetto stesso di serie tende ad ampliarsi, includendo forme produttive, distributive e partecipative che sfuggono alle categorie elaborate per la televisione del Novecento. Le webserie animate analizzate in questo lavoro rappresentano un esempio particolarmente efficace di questa trasformazione, mostrando come nuove forme di serialità possano emergere dall'interazione tra creatività indipendente, visibilità algoritmica e partecipazione delle audience.

Più che sostituire i modelli precedenti, queste forme emergenti **si affiancano** alle serialità televisive e alle produzioni OTT, contribuendo ad ampliare il panorama audiovisivo contemporaneo. La serialità si configura così come un **fenomeno aperto**, in continua ridefinizione, capace di adattarsi alle trasformazioni dell'ambiente mediale e di assumere configurazioni differenti in funzione delle tecnologie, delle piattaforme e delle pratiche culturali che ne rendono possibile l'esistenza.

4.4. Audience e valore culturale

Uno dei risultati più rilevanti emersi dalla presente ricerca riguarda il **ruolo svolto dalle audience nella costruzione del valore culturale** delle opere audiovisive contemporanee. Se nei modelli tradizionali il valore di una produzione tendeva a essere attribuito prevalentemente alle istituzioni culturali, ai broadcaster o ai professionisti dell'industria mediale, nell'ecosistema delle piattaforme digitali tale processo appare sempre più distribuito e partecipato. Le audience **non si limitano a consumare i contenuti**, ma contribuiscono attivamente alla loro interpretazione, diffusione e legittimazione. E perfino alla loro realizzazione.

In molti casi, infatti, partecipano indirettamente alla stessa costruzione dell'opera, influenzandone gli sviluppi attraverso forme di feedback collettivo o dando vita a produzioni derivate —dalle fan

fiction alle reinterpretazioni, fino alle parodie— che estendono l'universo narrativo oltre i confini definiti dagli autori. La distinzione tradizionale tra produttori e consumatori tende così ad attenuarsi, lasciando spazio a forme di *co-creazione* distribuita tipiche della cultura partecipativa.¹⁰⁴

L'analisi di *The Amazing Digital Circus* evidenzia chiaramente questa dinamica. Il successo della serie non deriva esclusivamente dalle sue qualità narrative o stilistiche, ma anche dalla capacità delle comunità online di amplificarne la visibilità attraverso pratiche di partecipazione che includono commenti, meme, fan art, reaction video, teorie interpretative e discussioni sviluppate su una pluralità di piattaforme. In questo senso, il valore culturale dell'opera emerge come il risultato di un processo collettivo nel quale autori e audience contribuiscono congiuntamente alla costruzione dei significati.

I risultati del focus group confermano tale prospettiva. I partecipanti più coinvolti non si limitano alla visione degli episodi, ma descrivono un rapporto continuativo con la serie, caratterizzato dal monitoraggio delle community, dalla consultazione di contenuti derivati e dall'interesse per le interpretazioni elaborate da altri utenti. Anche coloro che partecipano in modo meno attivo riconoscono l'importanza delle community nella diffusione e nel consolidamento della notorietà dell'opera. Ciò suggerisce come il valore culturale non venga prodotto soltanto attraverso pratiche di partecipazione diretta, ma anche mediante forme di osservazione e coinvolgimento più discrete.

Questa evidenza appare coerente con le prospettive sviluppate dagli *Audience Studies* e dalla teoria della cultura partecipativa. Come sostenuto da Jenkins, le audience contemporanee devono essere interpretate come soggetti attivi capaci di contribuire alla circolazione dei contenuti e alla produzione di significati. Allo stesso modo, la nozione di comunità interpretativa elaborata da Fish consente di comprendere come il significato delle opere venga negoziato collettivamente all'interno di gruppi che condividono pratiche, competenze e riferimenti culturali comuni.¹⁰⁵

La costruzione del valore culturale appare inoltre strettamente intrecciata alle logiche di visibilità proprie delle piattaforme digitali. Algoritmi, metriche di engagement e processi di raccomandazione influenzano la circolazione dei contenuti, ma non determinano autonomamente il loro successo. Le evidenze raccolte suggeriscono infatti che la visibilità acquisisce rilevanza culturale soltanto quando viene accompagnata da forme di appropriazione, discussione e partecipazione da parte delle

¹⁰⁴ Jenkins Henry, op. cit.

¹⁰⁵ Fish, Stanley, *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*, op. cit.

audience. In questa prospettiva, il valore emerge dall'interazione tra infrastrutture tecnologiche e pratiche sociali, piuttosto che dall'azione di uno solo di questi fattori.

La ricerca mostra pertanto come le audience rappresentino oggi una componente essenziale dei processi di legittimazione culturale. Nel caso delle *webserie* animate analizzate, il riconoscimento dell'opera come fenomeno rilevante non dipende esclusivamente dal successo quantitativo misurabile attraverso visualizzazioni e metriche, ma anche dalla capacità di generare comunità, interpretazioni condivise e forme di partecipazione che contribuiscono a consolidarne la presenza nell'immaginario collettivo. Il valore culturale appare così come una **costruzione relazionale**, continuamente negoziata attraverso l'interazione tra contenuti, piattaforme e pubblici.

4.5. Implicazioni teoriche

I risultati emersi dalla presente ricerca offrono alcuni spunti di riflessione che contribuiscono al dibattito contemporaneo sulla serialità audiovisiva. L'analisi sviluppata suggerisce innanzitutto la necessità di superare una concezione della serialità fondata esclusivamente sui modelli televisivi tradizionali.

Le produzioni analizzate mostrano come la serialità possa assumere forme differenti rispetto a quelle elaborate nel contesto del broadcasting e successivamente delle piattaforme OTT, sviluppandosi attraverso temporalità flessibili, distribuzione non lineare e pratiche partecipative diffuse.

Un secondo elemento riguarda il rapporto tra piattaforme e processi culturali. La ricerca conferma come le piattaforme non possano essere interpretate come semplici infrastrutture tecniche destinate a ospitare contenuti prodotti altrove. Al contrario, esse partecipano attivamente alla costruzione della visibilità, alla definizione delle gerarchie culturali e alla circolazione delle opere. In questo senso, i sistemi di raccomandazione algoritmica assumono un ruolo centrale nell'organizzazione dell'esperienza mediale contemporanea, influenzando i percorsi attraverso cui gli utenti scoprono, selezionano e consumano i contenuti audiovisivi.

Particolarmente significativa appare inoltre la ridefinizione del rapporto tra audience e produzione culturale. Le evidenze raccolte confermano molte delle intuizioni sviluppate dalla tradizione degli *Audience Studies* e della cultura partecipativa, mostrando come le audience contemporanee non possano essere considerate meri destinatari dei contenuti.

Le pratiche osservate nel focus group evidenziano forme di interpretazione, condivisione e partecipazione che contribuiscono direttamente alla costruzione del significato e del valore culturale delle opere. Il successo di una produzione come *The Amazing Digital Circus* non può essere compreso esclusivamente attraverso l'analisi del testo audiovisivo, ma richiede di considerare anche il ruolo svolto dalle community, dalle piattaforme e dalle dinamiche di circolazione digitale.

La ricerca suggerisce inoltre l'opportunità di ripensare il concetto di flusso elaborato da Williams alla luce delle trasformazioni introdotte dalle piattaforme algoritmiche. Se il **broadcasting** organizzava l'esperienza mediale attraverso palinsesti condivisi, l'ambiente digitale contemporaneo appare caratterizzato da processi di personalizzazione che costruiscono percorsi differenti per ciascun utente. In tale prospettiva, la proposta interpretativa del **personcasting** sviluppata in questo lavoro rappresenta un tentativo di descrivere le modalità attraverso cui il flusso mediale viene progressivamente individualizzato attraverso i sistemi di raccomandazione e l'analisi dei dati comportamentali.

Infine, i risultati ottenuti contribuiscono ad arricchire gli studi dedicati alle produzioni audiovisive native delle piattaforme digitali. Le webserie animate analizzate mostrano come contenuti realizzati al di fuori dei tradizionali circuiti industriali possano raggiungere livelli elevati di visibilità, riconoscimento e legittimazione culturale. Ciò suggerisce la necessità di ampliare le categorie teoriche utilizzate per interpretare la serialità contemporanea, includendo fenomeni che nascono, si sviluppano e acquisiscono valore all'interno degli ecosistemi digitali. Più in generale, la ricerca evidenzia come la comprensione delle forme audiovisive emergenti richieda approcci capaci di integrare testo, tecnologia, piattaforme e pratiche delle audience all'interno di un medesimo quadro interpretativo.

4.6. Implicazioni industriali

Le evidenze emerse nel corso della ricerca suggeriscono alcune importanti implicazioni per l'industria audiovisiva contemporanea. Il caso di *The Amazing Digital Circus* dimostra innanzitutto come le piattaforme digitali possano rappresentare non soltanto canali alternativi di distribuzione, ma **veri e propri ambienti produttivi** capaci di ospitare forme di serialità competitive rispetto a quelle sviluppate dai broadcaster tradizionali e dalle piattaforme OTT. La crescente visibilità ottenuta da produzioni indipendenti distribuite su YouTube evidenzia come l'accesso al mercato audiovisivo risulti oggi meno vincolato ai tradizionali processi di intermediazione industriale.

Un secondo elemento riguarda i **modelli economici** che caratterizzano le produzioni native delle piattaforme. Le opere analizzate mostrano come sia possibile costruire progetti seriali sostenibili attraverso una combinazione di fonti di ricavo che include monetizzazione pubblicitaria, merchandising, sponsorizzazioni, membership e altre forme di supporto diretto da parte delle community, includendo il crowdfunding.

Se *The Amazing Digital Circus* non nasce tramite crowdfunding (è prodotta con un modello basato su merchandising, licensing e monetizzazione della community), *Hazbin Hotel* è il caso più evidente di finanziamento dal basso: il pilot del 2019 è stato finanziato **in larga misura con il crowdfunding**, attraverso la piattaforma Patreon e il sostegno economico diretto dei fan della creatrice Vivienne Medrano.

La stessa cosa vale per *ENA*, finanziato tramite Patreon e il sostegno continuativo della community a Joel G., che utilizza spesso la piattaforma di crowdfunding per finanziare e sviluppare i suoi progetti; mentre *Alien Stage* è stato sviluppato con un modello più vicino alla produzione indipendente supportata da merchandising e monetizzazione della community.

In tutti i quattro casi esaminati, il successo economico appare comunque sempre legato alla capacità di sviluppare relazioni durature con le audience e di trasformare il coinvolgimento degli utenti in una risorsa strategica.

Particolarmente rilevante risulta il ruolo delle community nei processi di valorizzazione delle opere. Le pratiche partecipative osservate nel caso di *The Amazing Digital Circus* evidenziano come fan art, meme, reaction video e discussioni online contribuiscano non soltanto alla diffusione dei contenuti, ma anche alla loro promozione.

Le audience assumono così una funzione che in passato era svolta prevalentemente dalle strutture di marketing e comunicazione, partecipando direttamente alla circolazione delle opere e all'espansione della loro notorietà. Per le industrie culturali, ciò implica la necessità di considerare le community non come semplici destinatari dei prodotti, ma come interlocutori attivi all'interno dei processi di creazione del valore.

La ricerca evidenzia inoltre l'importanza crescente delle dinamiche algoritmiche nella competizione per la visibilità. In un ambiente caratterizzato da una disponibilità pressoché illimitata di contenuti, la capacità di essere raccomandati dalle piattaforme rappresenta una risorsa strategica fondamentale.

Ciò non significa che gli algoritmi determinino automaticamente il successo di un'opera, ma suggerisce che le strategie produttive e distributive debbano sempre più confrontarsi con le logiche che governano la scoperta e la circolazione dei contenuti negli ecosistemi digitali.

Un'ulteriore implicazione riguarda il rapporto tra serialità e temporalità produttiva. Le produzioni analizzate dimostrano come sia possibile mantenere elevati livelli di attenzione e coinvolgimento anche in presenza di intervalli significativi tra un episodio e l'altro. In tali contesti, la continuità dell'interesse viene sostenuta non soltanto dalla pubblicazione di nuovi contenuti ufficiali, ma anche dall'attività delle community e dalla circolazione di contenuti derivati. Questo fenomeno suggerisce che la gestione delle audience debba essere considerata una componente strutturale del processo produttivo e non una fase successiva alla distribuzione.

Nel complesso, la ricerca mostra come l'industria audiovisiva stia attraversando una fase di profonda trasformazione nella quale produzione, distribuzione, promozione e partecipazione tendono a integrarsi sempre più strettamente. Le webserie animate su YouTube rappresentano uno dei contesti nei quali tali cambiamenti risultano maggiormente visibili, anticipando possibili evoluzioni future dell'intero settore audiovisivo e confermando il ruolo sempre più importante delle piattaforme nella produzione e nella circolazione della cultura contemporanea.

4.7. Limiti e sviluppi futuri

Come ogni ricerca, anche il presente lavoro presenta alcuni limiti che è opportuno riconoscere al fine di contestualizzare correttamente i risultati ottenuti e individuare possibili direzioni di approfondimento future.

Un primo limite riguarda la natura qualitativa dell'indagine empirica. Il focus group ha coinvolto otto partecipanti selezionati attraverso un campionamento non probabilistico di tipo intenzionale e, pertanto, i risultati non possono essere considerati statisticamente rappresentativi dell'intera popolazione degli utenti di YouTube o delle audience delle webserie animate.

L'obiettivo della ricerca non era tuttavia quello di produrre generalizzazioni quantitative, bensì di esplorare pratiche, percezioni e modalità di attribuzione del significato all'interno di un contesto specifico.

Un secondo limite è rappresentato dalla composizione del campione. Tutti i partecipanti appartengono infatti a una fascia d'età compresa tra i 30 e i 44 anni. Sebbene tale scelta abbia consentito di confrontare profili caratterizzati da differenti livelli di coinvolgimento digitale, resta aperta la possibilità che utenti appartenenti ad altre generazioni sviluppino pratiche di consumo, partecipazione e interpretazione differenti rispetto a quelle osservate nel presente studio.

La ricerca si è inoltre concentrata principalmente su *The Amazing Digital Circus* e, in misura comparativa, su *Hazbin Hotel*, *ENA* e *Alien Stage*. Sebbene tali casi risultino particolarmente significativi per analizzare le trasformazioni della serialità audiovisiva nell'ambiente delle piattaforme, essi non esauriscono la varietà delle produzioni native del web. Altri generi, formati e contesti produttivi potrebbero evidenziare dinamiche differenti rispetto a quelle emerse nel presente lavoro.

Proprio questi limiti suggeriscono alcune possibili linee di sviluppo futuro. Una prima direzione potrebbe consistere nella realizzazione di indagini quantitative su campioni più ampi, finalizzate a verificare la diffusione delle tendenze osservate nel focus group. Ulteriori ricerche potrebbero inoltre confrontare pubblici appartenenti a differenti fasce generazionali o contesti nazionali, al fine di comprendere in che misura le pratiche di fruizione e partecipazione varino in relazione a fattori culturali e demografici.

Particolarmente promettente appare anche l'approfondimento del rapporto tra algoritmi, serialità e costruzione del valore culturale. L'evoluzione dei sistemi di raccomandazione e delle piattaforme digitali potrebbe infatti modificare significativamente le modalità attraverso cui le audience scoprono, interpretano e condividono i contenuti audiovisivi. In tale prospettiva, il concetto di **personcasting** potrebbe essere ulteriormente sviluppato e verificato attraverso ricerche comparative dedicate ad altre piattaforme e ad altri generi mediali.

Le webserie animate analizzate rappresentano soltanto una delle manifestazioni di un processo più ampio che continua a ridefinire i confini della produzione e del consumo audiovisivo nell'ecosistema digitale contemporaneo. Ma, nonostante tali limiti, la ricerca ha consentito di evidenziare alcune trasformazioni significative che interessano la serialità audiovisiva contemporanea, mostrando come piattaforme, algoritmi e audience partecipative contribuiscano congiuntamente alla costruzione della visibilità, del significato e del valore culturale delle opere.

V. APPENDICE

5.1. ANTECEDENTE CULTURALE

5.1.1. *I Have No Mouth, and I Must Scream*

Nel corso della nostra analisi, è emerso un elemento che, pur non costituendo un tema centrale della presente ricerca, è apparso meritevole di una breve riflessione: moltissimi aspetti relativi al nostro caso studio principale, la *webserie The Amazing Digital Circus*, ci sembravano richiamare molto da vicino il racconto di fantascienza horror ***I Have No Mouth, and I Must Scream*** (*Non ho bocca, e devo urlare*) dello scrittore statunitense Harlan Ellison, pubblicato nel 1967 e vincitore del Premio Hugo come miglior racconto breve nel 1968.¹⁰⁶

Il libro è poi stato pubblicato in Italia nel 1972 con il titolo *Il computer sotto il mondo* e dal libro è poi stato anche tratto un videogioco di avventura grafica, dal titolo omonimo all'opera originale, pubblicato nel 1995 da Cyberdreams per Mac OS e MS-DOS e successivamente rieditato da Night Dive Studios nel 2013 per Microsoft Windows, OS X e Linux, e nel 2016 da DotEmu per Android e iOS.¹⁰⁷

L'opera di Ellison racconta la storia di cinque esseri umani intrappolati in un sistema controllato da una potente intelligenza artificiale denominata AM, che li mantiene in vita sottoponendoli a continue forme di tortura psicologica ed esistenziale.

Al centro del racconto vi sono temi quali la ***perdita della libertà*** individuale, la ***dipendenza dalla tecnologia***, l'impossibilità di fuggire da una ***realtà artificiale*** e il ***rapporto uomo/macchina***, tra esseri umani e appunto intelligenze non umane.

Pur presentando toni, estetiche e registri narrativi differenti, *The Amazing Digital Circus* ripropone alcuni motivi sorprendentemente simili. Anche in questo caso un gruppo di individui si trova intrappolato in un ambiente artificiale dal quale non può uscire; anche in questo caso la realtà è controllata da un'entità digitale dotata di poteri pressoché illimitati; anche in questo

¹⁰⁶ Ellison, Harlan, "I Have No Mouth, and I Must Scream", pubblicato in *IF: Worlds of Science Fiction*, Volume 17, Numero 11, pp. 13-22, 1967.

¹⁰⁷ Wollheim, Donald A. e Carr, Terry (a cura di), *Il computer sotto il mondo. Antologia di racconti di fantascienza*, trad. di Maria Teresa Guasti, Piacenza, La Tribuna, collana «Science Fiction Book Club», Numero 44, 1972.

caso i protagonisti devono confrontarsi con problemi di identità, memoria, isolamento e perdita di controllo sulla propria esistenza.

Certo le differenze sono significative: se AM del libro rappresenta una figura apertamente ostile e animata da odio nei confronti dell'umanità, Caine della *webserie* appare invece come un'entità più ambigua, spesso inconsapevole delle conseguenze psicologiche prodotte dalle proprie azioni. Eppure il legame è evidente.

L'esistenza di questo legame interpretativo non costituisce soltanto una speculazione critica. In diverse interviste e dichiarazioni pubbliche, Gooseworx ha infatti indicato *I Have No Mouth, and I Must Scream* come una delle principali fonti di ispirazione della serie, definendo *The Amazing Digital Circus* una sorta di incontro tra l'angoscia esistenziale dell'opera di Ellison e l'estetica colorata dei libri illustrati «*I Spy*». ¹⁰⁸

Un aspetto particolarmente interessante emerso dal focus group riguarda tuttavia il fatto che nessuno degli otto partecipanti fosse a conoscenza di tale influenza. Nonostante ciò, molti hanno individuato spontaneamente temi riconducibili all'opera di Ellison, come la prigionia in un ambiente artificiale, il rapporto problematico con un'entità digitale dominante e il senso di smarrimento identitario vissuto dai personaggi.

Questo dato suggerisce come i significati e le influenze culturali di un'opera possano continuare a operare anche quando le audience non ne riconoscono esplicitamente le origini, confermando il carattere stratificato e intertestuale della serialità contemporanea.

Un ulteriore elemento di contatto riguarda la figura dell'entità che governa il mondo nel quale si svolge la vicenda. Nel racconto di Ellison, AM è una super-intelligenza artificiale nata da un sistema militare che, dopo aver acquisito coscienza, sviluppa un profondo odio nei confronti dell'umanità. Incapace di eliminare completamente gli ultimi esseri umani sopravvissuti, decide di mantenerli in vita per sottoporli a una forma infinita di tortura fisica e psicologica. In *The Amazing Digital Circus*, Caine non manifesta invece intenzioni apertamente malevole, ma esercita comunque un controllo totale sull'ambiente digitale e sui personaggi che vi sono intrappolati. Sebbene i due personaggi risultino profondamente diversi sul piano morale e

¹⁰⁸ Bedard, Mike, "The Amazing Digital Circus' Inspiration Is A Deeply Disturbing Story", pubblicato su *Looper*, 04/12/2023, (<https://www.looper.com/1460711/amazing-digital-circus-disturbing-inspiration-i-have-no-mouth/>ultima consultazione 22 giugno 2026).

narrativo, entrambi incarnano una figura di potere tecnologico pressoché assoluto, capace di modellare la realtà e di influenzare l'esistenza degli individui che vi sono confinati.

Il tema dell'identità personale rappresenta certo un significativo punto di contatto tra le due opere. In *I Have No Mouth, and I Must Scream* i protagonisti vengono progressivamente privati della propria autonomia, fino a subire trasformazioni che compromettono la loro stessa condizione umana; in *The Amazing Digital Circus* il processo assume forme meno estreme ma ugualmente significative: i personaggi perdono il proprio nome originario, assumono nuove identità imposte dal sistema e mostrano difficoltà nel ricordare elementi fondamentali della loro vita precedente. In entrambi i casi, la perdita del controllo sulla propria identità costituisce una delle principali fonti di disagio e rappresenta uno dei nuclei tematici più rilevanti della narrazione.

Particolarmente interessante ci appare inoltre il rapporto tra tecnologia e condizione esistenziale. Le due opere si collocano in contesti storici profondamente differenti: il racconto di Ellison nasce durante la Guerra Fredda e riflette le paure legate all'automazione, all'informatica militare e alla distruzione nucleare; *The Amazing Digital Circus* si sviluppa invece nel contesto contemporaneo, caratterizzato dalla diffusione delle piattaforme digitali, delle realtà virtuali e dell'intelligenza artificiale generativa. Nonostante tali differenze, entrambe le narrazioni esprimono interrogativi analoghi riguardo ai possibili effetti psicologici e sociali della dipendenza da sistemi tecnologici sempre più complessi e autonomi.

Questa continuità tematica suggerisce come *The Amazing Digital Circus* possa essere interpretata anche come una rielaborazione contemporanea di alcune delle paure e delle questioni già presenti nella fantascienza del secondo Novecento. La serie non riprende semplicemente motivi narrativi elaborati da Ellison, ma li adatta a un contesto culturale profondamente trasformato, nel quale il rapporto tra esseri umani e tecnologie digitali è diventato parte integrante dell'esperienza quotidiana. In questo senso, l'opera dimostra come la serialità audiovisiva contemporanea continui ad attingere a tradizioni culturali precedenti, reinterpretandole alla luce delle sensibilità e delle problematiche proprie dell'ecosistema digitale.

La continuità tra le due opere può essere letta anche alla luce delle trasformazioni dei conflitti e delle paure collettive che attraversano le diverse epoche storiche. *I Have No Mouth, and I*

Must Scream nasce infatti nel pieno della Guerra Fredda e riflette le ansie legate alla minaccia nucleare, alla corsa agli armamenti e alla possibilità che sistemi tecnologici sviluppati dall'uomo possano sfuggire al suo controllo. L'intelligenza artificiale AM rappresenta in questo senso una metafora estrema dei timori generati da un mondo dominato dalla logica del conflitto permanente e dalla capacità distruttiva della tecnologia.

A distanza di oltre mezzo secolo, *The Amazing Digital Circus* si colloca in un contesto storico profondamente diverso ma non meno segnato dall'incertezza. Le crisi climatiche, sanitarie, energetiche, economiche e geopolitiche che caratterizzano il presente secolo hanno contribuito a diffondere una percezione di vulnerabilità diffusa, alimentata dalla crescente complessità dei sistemi tecnologici e dalla difficoltà di prevederne le conseguenze. In questo scenario, la paura non assume più soltanto la forma della distruzione nucleare tipica dell'immaginario della Guerra Fredda, ma si manifesta attraverso il timore di perdere il controllo su ambienti digitali, algoritmi e infrastrutture tecnologiche sempre più pervasive.

Da questa prospettiva, le due opere sembrano condividere una medesima matrice culturale: entrambe mettono in scena individui intrappolati all'interno di sistemi che appaiono incomprensibili, incontrollabili e superiori alle capacità umane. Cambiano i contesti storici e le forme della minaccia, ma permane la rappresentazione di un rapporto problematico tra esseri umani, tecnologia e potere. In tal senso, le narrazioni fantascientifiche possono essere interpretate non soltanto come racconti di evasione o intrattenimento, ma come dispositivi culturali attraverso cui le società elaborano simbolicamente le proprie paure, le proprie crisi e le proprie incertezze storiche.

Il mancato riconoscimento di questa influenza da parte dei partecipanti al focus risulta particolarmente significativa: nessuno conosceva il racconto di Ellison. Eppure molti hanno identificato elementi quali la prigionia in un ambiente artificiale, la perdita della libertà individuale, il controllo esercitato da un'entità digitale e il disagio psicologico dei personaggi. Tale evidenza conferma come le opere culturali possano trasmettere significati e strutture narrative anche quando le audience non possiedono una conoscenza diretta delle fonti dalle quali esse derivano. Le influenze intertestuali continuano quindi a operare a livello culturale e simbolico, contribuendo alla costruzione del significato indipendentemente dal loro riconoscimento esplicito da parte del pubblico.

VI. APPARATI E FONTI

6.1. BIBLIOGRAFIA

Anderson, Chris, *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*, New York, Hyperion, 2006.

Baudry, Jean-Louis, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, Brescia, ELS La Scuola, 2017.

Bourdieu, Pierre, *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*, Cambridge, Polity Press, 1993.

Bucher, Taina, *If ... Then: Algorithmic Power and Politics*, Oxford, Oxford University Press, 2018.

Buonanno, Milly, *The Age of Television: Experiences and Theories*, Bristol: Intellect Books, 2007.

Burgess, Jean e Green, Joshua, *YouTube: Online Video and Participatory Culture*, Cambridge, Polity Press, 2009.

Caniglia, Enrico, *La notizia. Come si racconta il mondo in cui viviamo*, Bari, Laterza, 2009.

Cunningham, Stuart e Craig, David, *Social Media Entertainment: The New Intersection of Hollywood and Silicon Valley*, New York, New York University Press, 2019.

Davenport, Thomas H., & Beck, John C., *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*, Boston, Harvard Business School Press, 2001.

De Landa, Manuel, *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*, Londra, Continuum, 2006.

Eco, Umberto, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1979.

Eco, Umberto, "L'innovazione nel seriale" (1976), pubblicato in Eco, Umberto, *Sugli specchi e altri saggi*, Milano, Bompiani, 1985.

Eco, Umberto, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 1962.

Ellis, John, *Seeing Things: Television in the Age of Uncertainty*, Londra, Royal Holloway University of London, 2000.

Ellison, Harlan, "I Have No Mouth, and I Must Scream", pubblicato in *IF: Worlds of Science Fiction*, Volume 17, Numero 11, pp. 13-22, 1967.

Fish, Stanley, *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*, Cambridge, Harvard University Press, 1980.

Gillespie, Tarleton, Boczkowski, Pablo J. e Foot, Kirsten A., *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society*, Cambridge, The MIT Press, 2013.

Hall, Stuart, "Encoding/Decoding" in Hall, Stuart, Dorothy, Hobson, Lowe, Andrew e Willis, Paul, *Culture, Media, Language*, Londra, Hutchinson, 1980.

Hills, Matt, *Fan Cultures*, Londra, Routledge, 2002.

Jantus Lordi de Sobremonte, Alejandro Gastón, *L'influenza dei mass media nella genesi dell'ideale estetico*, Roma, Edizioni Logos, 2007.

Jantus Lordi de Sobremonte, Alejandro Gastón, "The Distance of the Gaze, Seeing Without Possession: Voyeurism as a Transmedial Structure of Visual Experience. From Kieślowski to Newton and Manara, with Titian and Rodin in Between", in *European Journal of Media and Digital Communication Studies*, Vol. 1, No. 2, Aprile/Giugno 2026, pp. 1-38. <https://doi.org/10.66431/m3d14/b4n8wq2z7k6x3p>

Jenkins Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.

Jenkins, Henry, Ford, Sam e Green, Joshua, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York, New York University Press, 2013.

Jenkins, Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.

Jenner, Mareike, *Netflix and the Re-Invention of Television*, Cambridge, Anglia Ruskin University, 2018.

Johnson, Steven, *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software*, New York, Scribner, 2001.

Leonzi, Silvia, *Lo spettacolo dell'immaginario. I miti, le storie, i media, Latina*, Edizioni Tunué, 2010.

Leonzi, Silvia, *Transmedia studies. Logiche e pratiche degli ecosistemi della comunicazione*, Roma, Armando Editore, 2022.

McLuhan, Marshall, *The Medium is the Massage*, Londra, Random House, 1967 (tr. it. *Il medium è il messaggio*, Milano, Giangiacomo Feltrinelli Editore, 1968).

Mitchell, W.J.T., *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, Chicago, The University of Chicago Press, 2005.

Morgan, David L., *Focus Groups as Qualitative Research*, Londra, Sage Publishing, 1997.

Lotz, Amanda D., *Portals: A Treatise on Internet-Distributed Television*, Ann Arbor, Michigan Publishing, 2017.

Lotz, Amanda D., *The Television Will Be Revolutionized*, New York, New York University Press, 2007.

Maeder, Dominik e Wentz Daniela, “Digital Seriality as Structure and Process” pubblicato in *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, Volume 8, Numero 1, Dicembre 2014, pp. 129–149, Septentrio Academic Publishing / The Arctic University of Norway, 2014.

Marinelli, Alberto e Firth, Ellenrose, “Datacasting. L’esperienza del flusso algoritmico nell’ecosistema delle streaming platform e in TikTok”, pubblicato in *Sociologia della Comunicazione*, Fascicolo 67, Gennaio 2025, pp. 20–42, Franco Angeli, Milano, 2025.

Mittell, Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York University Press, 2015.

Pinotti, Andrea, *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Torino, Einaudi, 2021.

Snikars, Pelle e Vonderau, Patrick, *The YouTube Reader*, Londra, Wallflower Press, 2009.

Srnicek, Nick, *Platform Capitalism*, Cambridge, Polity Press, 2016.

Thompson, John B., "The New Visibility", pubblicato in *Theory, Culture & Society*, Volume 22, Numero 6, Thousand Oaks, SAGE Publishing, 2005.

Tognonato, Claudio, *Teoria sociale dell'agire inerte. L'individuo nella morsa delle costruzioni sociali*, Napoli, Liguori Editore, 2018.

Uricchio, William, "Television's Next Generation: Technology/Interface Culture/Flow", pubblicato in Olsson, Jan e Spigel, Lynn, *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*, Durham, Duke University Press, 2004.

Uricchio, William, "The Future of a Medium Once Known as Television", pubblicato in Snikars, Pelle e Vonderau, Patrick, *The YouTube Reader*, Londra, Wallflower Press, 2009.

van Dijck, José, *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*, Oxford, Oxford University Press, 2016.

van Dijck, José, Poell, Thomas e de Waal, Martijn, *The Platform Society*, Oxford, Oxford University Press, 2018.

van Dijck, José, "YouTube beyond technology and cultural form" in de Valck, Marijke e Teurlings, Jan, *After the break: Television theory today*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013.

Williams, Raymond, *Television: Technology and Cultural Form*, Londra, Fontana/Collins, 1974.

Wolf, Mark J. P., *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York, Routledge, 2012.

Wollheim, Donald A. e Carr, Terry (a cura di), *Il computer sotto il mondo. Antologia di racconti di fantascienza*, trad. di Maria Teresa Guasti, Piacenza, La Tribuna, collana «Science Fiction Book Club», Numero 44, 1972.

6.2. SITOGRAFIA

AA.VV., account non-ufficiale **Instagram** @theamazingdigitalcircus.mx, 31.000 follower (<https://www.instagram.com/theamazingdigitalcircus.mx/>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., account non-ufficiale **Instagram** @theamazingdigitalcircus.tr, 21.100 follower (<https://www.instagram.com/theamazingdigitalcircus.tr/>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., account ufficiale **Instagram** @p0mny, 87.000 follower (<https://www.instagram.com/p0mny/>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., account ufficiale **Instagram** @theamazingdigital_circus, 238.000 follower (https://www.instagram.com/theamazingdigital_circus/; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., gruppo pubblico **Facebook** “The Amazing Digital Circus!!”, 31.600 membri, 40 contenuti/giorno (<https://www.facebook.com/groups/3427537810840347/>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., gruppo pubblico **TikTok** @theamazingdigitalcircus.tr, 2.520 follower, 23.600 like (<https://www.tiktok.com/@amazingdigitalcircus.tr>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., profilo **TikTok** @unpadperdue (videogioco fan-made), 6.489 like, 864 condivisioni (<https://www.tiktok.com/@unpadperdue/video/7543315032021421334>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., profilo ufficiale **TikTok** @glitch_productions, 5,2 milioni di follower, 99,5 milioni di like su (https://www.tiktok.com/@glitch_productions; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., profilo ufficiale **TikTok** @kevintemmer, 692.189 follower, 17,7 milioni di like (<https://www.tiktok.com/@kevintemmer>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., profilo ufficiale **X** della produzione Glitch Productions, 1.000.000 di follower (https://x.com/glitch_prod; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., *Report Annuale Digital 2025*, in collaborazione con Meltwater, pubblicato sul sito web “We Are Social” (<https://wearesocial.com/it/blog/2025/02/digital-2025/>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., *Report Annuale Digital 2026*, realizzato in collaborazione con Meltwater e pubblicato sul sito web “We Are Social” (<https://wearesocial.com/it/blog/2025/10/digital-2026/>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., “The Amazing Digital Circus” **Discord**, 94.734 membri (<https://discord.com/channels/743183113886105662/@home>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., “The Amazing Digital Circus «answers»” **Reddit** (<https://www.reddit.com/answers/df70004d-0ce0-4fea-84e8-90b952517dd5/>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

AA.VV., *The Gauge*, pubblicato sul sito web “DataReportal”, marzo 2026, (<https://www.nielsen.com/data-center/the-gauge>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

Bedard, Mike, “The Amazing Digital Circus’ Inspiration Is A Deeply Disturbing Story”, pubblicato su *Looper*, 04/12/2023, (<https://www.looper.com/1460711/amazing-digital-circus-disturbing-inspiration-i-have-no-mouth/>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

Kemp, Simon, *Digital 2025 Global Overview Report*, realizzato in collaborazione con Kepios, We Are Social e Meltwater, pubblicato sul sito web “DataReportal”, 05/02/2025 (<https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

Kemp, Simon, *Digital 2026 Global Overview Report*, realizzato in collaborazione con Kepios, Meltwater e We Are Social, pubblicato sul sito web “DataReportal”, 15/10/2025 (<https://datareportal.com/reports/digital-2026-global-overview-report>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

Marinelli, Alberto e Firth, Ellenrose, *Algorithmic Flow and Datacasting. Exploring the Possibility of a New Mode of Fruition for Content Viewing*, intervento all’ECREA Television Section Conference 2023 (European Communication Research and Education Association) intitolato “Redefining Televisuality: Programmes, Practices, Methods”, Potsdam, 2023, estratto pubblicato sul sito web “IRIS Uniroma1”, 25/09/2023 (<https://iris.uniroma1.it/handle/11573/1720623>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

O’Reilly, Tim, *What Is Web 2.0 Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, pubblicato sul sito web “O’Reilly”, 30/09/2005 (<https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>; ultima consultazione 22 giugno 2026).

Snikkars, Pelle e Vonderau, Patrick, *The YouTube Reader*, pubblicato sul sito web “YouTube Reader” (<http://www.youtubereader.com/images/youtubereader.pdf>; ultima consultazione 22 giugno 2026).